PC Games

Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD

KNIGHTS OF THE TEMPLE

ACTION-HIT AUF HEFT-DVD

Kreuzritter-Abenteuer mit taktischem Kampfsystem und packender Mystery-Story!

+ TOP-VIDEOS

The Witcher 2, Fable 3, Deus Ex 3, DIRT 3, FEAR 3, Red Faction: Armageddon

CODES IM HEFT IM WERT VON €10,–

- BLOODGAME: Blutsteine
- MYTHOS: Items & Tränke

TOP-SPECIALS

- Report: Sind moderne Spiele wirklich zu kurz?
- Jowood-Story: Die Pleite des Gothic-Herstellers

KNALLHART GETESTET

WITCHER 2 • DIRT 3
DUNGEON SIEGE 3

USK ab 16 freigegeben

ERSTE EXKLUSIVE BILDER

ASSASSIN'S CREED 4

- Finale der Ezio-Trilogie
- Istanbul als Schauplatz
- Mehr RPG-Elemente
- Crafting-System
- Verbesserte Optik
- Neue Hakenwaffe

EXKLUSIV GESPIELT

BATMAN ARKHAM CITY

Geniale Grafik, geniales Spiel: Die Superhelden-Action im Detail

06/11 | € 5,50

4 191278 205504 06

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

www.pcgames.de

EDITORIAL

Jede Stunde zählt

Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DONNERSTAG | 21. April 2011
Unmittelbar vor dem Osterwochenende kommt das endgültige Aus für Jowood: Die Sanierung ist gescheitert. Für den angeschlagenen österreichischen Spielehersteller (**Gothic**, **Spellforce**, **Industriegigant**) hat sich kein Investor gefunden. In unserer Reportage ab Seite 106 lassen wir die wechselvolle Geschichte des Publishers Revue passieren – und fragen uns, was jetzt aus **Arcania** und **Gothic 5** wird.

DIENSTAG | 26. April 2011
Seit einer guten Woche ist **Portal 2** auf dem Markt. Die allermeisten Käufer sind begeistert vom intelligenten Level-Design, vom Humor, vom Koop-Modus. Aber in die Begeisterung mischt sich Kritik über die doch recht kurze Kampagne: Wer zügig knobelt, sieht nach weniger als zehn Stunden den Abspann. Noch viel, viel mehr Kritik gab es wenige Wochen zuvor beim Ego-Shooter **Homefront**: Hier ist nach vier, fünf Stunden Schluss – für ein 40-Euro-Spiel enttäuschend wenig. Seitdem ist die Debatte um das Preis-Leistungs-Verhältnis wieder in vollem Gange: Gefühlt ist die durchschnittliche Spielzeit pro Titel in den vergangenen Jahren immer weiter gesunken. Im Report ab Seite 110 geht Redakteur Robert Horn der Frage nach, ob das wirklich stimmt.

FREITAG | 6. Mai 2011
Beim Stichwort „**Assassin's Creed**" darf man als PC-Spieler durchaus böse sein auf Ubisoft. Denn die PC-Version von **Brotherhood** kam satte vier Monate später in die Läden als die PlayStation-3-Fassung. Noch ist nicht klar, ob es für **Revelations** einen einheitlichen Verkaufsstart geben wird. Vorfreude ist in jedem Fall angebracht, denn die Entwickler haben sich viel Neues einfallen lassen – mehr dazu in der Titelstory ab Seite 18.

SAMSTAG | 7. Mai 2011
Noch knapp vier Wochen bis zur diesjährigen Electronic Entertainment Expo in Los Angeles (7. bis 9. Juni). Unsere Reisegruppe packt bereits die Koffer für die Spielemesse des Jahres: Auf pcgames.de versorgen wir Sie wie gewohnt mit Live-Eindrücken, Fotos, Videos, Screenshots, Trailern. Und in PC Games 07/11 erwarten Sie ausführliche Berichte über alle Highlights der Messe, von **Battlefield 3** über **Risen 2** bis **Hitman 5**. Einen Teil der Messe-Premieren finden Sie bereits in dieser Ausgabe, beispielsweise **FIFA 12** (Seite 34) und **Trackmania 2** (Seite 62).

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT

Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Für den **Witcher 2**-Test verbrachten Redakteur Felix Schütz (rechts) und Autor Jan Suberg drei Tage direkt bei CD Projekt in Warschau – mitten in der stressigen Schlussphase der Entwicklung, abzulesen an gewaltigen Mengen Pizzakartons. Beide spielten das Rollenspiel sowohl vor Ort als auch in der PC-Games-Redaktion komplett durch. Daraus ist – neben dem Test – eine lange Liste mit Kritik und Anregungen entstanden, die in kommenden Updates berücksichtigt werden sollen.

AKTUELL IM HANDEL

PC Games Premium 06/11
Die Premium-Tüte enthält die PC Games Extended mit zwei DVDs, den kompletten Spielfilm **Der Hexer**, einen exklusiven **Witcher 2**-DLC, ein 36-seitiges **Witcher 2**-Booklet mit vielen Tipps und ein XXL-Wendeposter. PC-Games-Abonnenten erhalten das komplette (!) Paket für nur drei Euro auf shop.pcgames.de.

PC Games Extraklasse „Magier & Priester"
Das komplett neu geschriebene **Cataclysm**-Klassenbuch liefert 132 Seiten Profiwissen zu Magier und Krieger, praktische Klassenspickzettel sowie die komplette PC Games 06/11. Sie sind Abonnent? Dann erhalten Sie dieses und alle bisherigen Klassenbücher für je nur 3,99 Euro unter shop.pcgames.de.

INHALT 06/11

AKTUELLES ab Seite 10

HARDWARE ab Seite 127

MAGAZIN ab Seite 106

MODS & MAPS ab Seite 120

SERVICE

VORSCHAU ab Seite 16

Seite 18

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Im vierten Teil der Action-Abenteuerserie findet die Trilogie um Ezio Auditore ein furioses Ende. Freuen Sie sich auf eine packende Geschichte, coole Moves und neue Waffen. Alle Infos zu **Revelations** gibt's nur bei uns!

Seite 24

BATMAN: ARKHAM CITY

Mehr Action und auch mehr Detektivarbeit verspricht der mit Spannung erwartete Nachfolger zum grandiosen **Arkham Asylum**.

Seite 30

TOMB RAIDER

Mit einer generalüberholten Lara wagt die Action-Adventurereihe einen mutigen, aber auch längst überfälligen Neustart. Wir haben neue Bilder und Infos!

Seite 34

FIFA 12

Der neueste Teil von Electronic Arts' beliebter Fußballsimulationsreihe bietet eine ganze Reihe interessanter Features wie 3D-Darstellung und Touchscreen-Steuerung.

Seite 38

DRIVER: SAN FRANCISCO

Action trifft Rennspiel – kritisch. Für das neue **Driver** haben sich die Entwickler eine ganze Menge vorgenommen.

Seite 42

MAX PAYNE 3

Alt, fett, glatzköpfig: Mit den ersten Bildern zum dritten Teil der Action-Saga schockten die Entwickler die Fangemeinde. Wir verraten, warum dennoch alles gut wird.

Seite 44

RAGE

Weit mehr als nur ein simpler Ego-Shooter: Wir haben den ungewöhnlichen Mehrspielermodus des ambitionierten Action-knallers angespielt.

Seite 46

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Der Shooter mit Schleicheinlagen und RPG-elementen erscheint zwar erst Ende August, wir durften aber schon mal intensiv probespielen.

Seite 50

TROPICO 4

Vier gewinnt? Entwickler Haemimont Games setzt beim neuen **Tropico** auf gewaltige Naturkatastrophen und massig Detailverbesserungen.

WEITERE VORSCHAU-THEMEN:

TEST

ab Seite 64

Seite 66

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Hexer Geralt ist zurück! Teil 2 der Rollenspielsaga überzeugt durch actionreiche Kämpfe, fantastische Optik, unglaubliche Gameplay-Freiheiten und atemberaubende Boss-Fights. Aber knackt **The Witcher 2** auch die magische 90er-Hürde?

Seite 74

DUNGEON SIEGE 3

Mit genialer Grafik und süchtig machendem Action-RPG-Gameplay will Teil 3 an den Erfolg der ersten beiden **Dungeon Siege**-Spiele anknüpfen. Wir verraten, ob das gelingt!

Seite 78

BRINK

Futuristisches Setting, coole Levels, motivierender Mehrspielermodus: sieht so die Zukunft der Taktik-Shooter aus? Wir testen das neue Werk des **Enemy Territory: Quake Wars**-Macher!

Seite 82

FABLE 3

Entwickler-Legende Peter Molyneux schickt Sie in Teil 3 der RPG-Reihe wieder ins Fantasiereich Albion: Werden Sie König und bestimmen Sie die Geschicke Ihrer Untertanen.

Seite 86

DIRT 3

Das neue **Dirt** kombiniert die besten Elementen aus den beiden Vorgängerspielen mit einem witzigen Gymkhana-Geschicklichkeitsmodus zu einer ganz neuen Rallye-Erfahrung. Eine gelungene Mischung?

Seite 90

THE FIRST TEMPLAR

Kämpfen, schleichen, Rätsel lösen und das alles auch noch kooperativ: **The First Templar** ist ein äußerst ambitioniertes Action-Spektakel. Zu ambitioniert?

Seite 94

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

„Eine unvergessliche Kaperfahrt“, so beschreibt der Tester den neuesten **Lego**-Titel. Sie wollen wissen, was uns besonders gut gefallen hat? Dann fix umblättern!

Seite 96

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

Haben militärische Taktik-Shooter langsam ausgedient? Bei **Red River** liegen Kampf und Krampf nah beieinander.

Seite 98

MYTHOS

Gratis online spielen – damit wirbt der witzige **Diablo**-Klon. Aber macht das Action-RPG auch so viel Spaß wie Blizzards kultige Klickorgie?

Seite 99

BLACK PROPHECY

Kostenlos spielbare Weltraum-Action mit Edel-Grafik? Klingt super! Warum der Free-2-Play-Titel Klassikern wie **Privateer** dennoch nicht das Wasser reichen kann, verrät unser Test.

Seite 100

DARKSPORE

Wir klären in unserem Nachtest, ob die Entwickler die einmonatige Verschiebung des Action-RPGs genutzt haben, um noch ein wenig am Spielspaß zu feilen.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

Knights of the Temple

FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Actionreiches Schwertkampfspektakel der alten Schule
- Beeindruckende Schauplätze, die Sie vom mittelalterlichen Frankreich über das Jerusalem der Kreuzzüge bis in die feurigen Abgründe der Hölle führen
- Verschiedene Waffen: Schwert, Axt, Streitkolben oder Bogen
- Stärken Sie Ihren Helden mit neuen Kombos und schützender Magie
- Fordernde Kämpfe, die den geschickten Einsatz von Blocks und Spezialattacken verlangen
- Präzise und einfache Steuerung
- Hervorragend animierte Schwertkämpfe und -attacken
- Fantastischer Soundtrack zwischen orchestraler Epik und mystisch-arabischen Klängen
- Achtung: Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf den aktuellen Stand gepatcht. Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel nicht kompatibel!

Paul? Wer ist eigentlich Paul? Keine Angst, wir sind nicht plötzlich unter die Margarine-Produzenten gegangen. Vielmehr betätigten wir uns als Schatzsucher und gruben die Abenteuerperle **Knights of the Temple** für Sie aus. In diesem Kreuzritterspektakel schlüpfen Sie in die Rolle des Templers Paul und kommen einem ketzerischen Bischof auf die Spur. Der gefallene Kirchenmann hat die wunderschöne Adelle entführt und nutzt deren göttliche Begabung, um die Tore zur Hölle zu öffnen. Dies gilt es zu verhindern – und dabei selbstverständlich die attraktive Lady zu retten! Mit verschiedenen Waffen, krachenden Kombos und sogar etwas magischer Unterstützung geben Sie den diabolischen Horden Saures und starten Ihren ganz eigenen Kreuzzug von einem französischen Kloster über das mystische Jerusalem bis in Luzifers Vorhof. Entwickler Starbreeze (**Enclave**, **The Darkness**, **Chronicles of Riddick**) leistete dabei ganze Arbeit und gab den sauber animierten Schwertkämpfen genau das richtige Spielgefühl. Worauf warten Sie also noch? Nichts wie rein in die Plattenrüstung und ab in die Schlacht, eine hübsche Dame wartet darauf, von Ihnen gerettet zu werden! ❑

HARTE BROCKEN | Nachdem Ihnen anfangs noch normale Soldaten gegenüberstehen, bekommen Sie es mit zunehmender Spieldauer sogar mit üblen Dämonen zu tun.

SO SPIELT SICH KNIGHTS OF THE TEMPLE

Auf Ihrem ganz persönlichen Kreuzzug treten Sie nicht nur zahlreichen Gegnern mit Schwert, Axt und Bogen entgegen, sondern erleben noch weitaus mehr. Damit Sie und Tempelritter Paul sich schon mal auf das Abenteuer einstellen können, präsentieren wir Ihnen hier die wichtigsten Spielelemente:

KÄMPFEN

◀ **ZUM ANGRIFF!** | Stahl kracht auf Stahl, Klingen kreuzen sich, getroffene Krieger schreien schmerzerfüllt auf – die packenden Duelle sind definitiv das Highlight von **Knights of the Temple**. Wildes Rumgefuchtel bringt Sie jedoch nur kurzfristig weiter, die Attacken späterer Gegner müssen Sie geschickt abblocken und anschließend deren Deckung durchbrechen.

RÄTSELN

Möchtet Ihr die Solarscheibe drehen?

Bestätigen

▲ **KOPFNUSS** | Damit das Geschnetzel auf Dauer nicht zu monoton wird, legten die Entwickler Kreuzritter Paul einige Steine in Form von Rätseln in den Weg. Das beginnt bei einfachen Schalterrätseln bis hin zu obigem Kombinationsrätsel in einer arabischen Sternwarte.

SPEZIALFÄHIGKEITEN

◀ **FEUER FREI!** | Neben den klassischen Schlagwaffen verschaffen Sie sich in Kämpfen durch einen Bogen und sogar diverse Magietricks einen entscheidenden Vorteil.

SYSTEMANFORDERUNGEN

■ Unsere aktuelle Vollversion **Knights of the Temple** läuft selbst auf älteren Systemen mit einem Hauptprozessor mit mindestens 1 GHz (eine Einkern-CPU reicht aus), 256 MByte RAM (512 MByte bei Windows Vista/Windows 7), 2 GByte freiem Speicherplatz auf der Festplatte und einer Direct3D-8.1-kompatiblen Grafikkarte ab Nvidia Geforce 2 ruckelfrei.

■ **ACHTUNG:** Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf den aktuellen Stand gepatcht. Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel nicht kompatibel!

KEIN KINDERSPIEL | Die Sarazenenkrieger stellen knifflige und trickreiche Widersacher dar. Eine echte Herausforderung, auch für erfahrene Schwertkämpfer!

DES RITTERS NEUE KLEIDER | Im Laufe des Spiels wächst Ihr Held vom armen Knappen zum stolzen Kreuzritter in prächtiger Rüstung heran.

Gutschein-Codes

In dieser Ausgabe liefern wir Ihnen kostenlose Bonuscodes für zwei beliebte Onlinespiele im Gegenwert von 10 Euro.

Die Bonuscodes finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 74 und 75.

Bloodgame

Um den Gutschein-Code einzulösen und sich 50 Blutsteine (entspricht 5 Euro) unter den Nagel zu reißen, klicken Sie im Hauptmenü auf den Punkt „Blutsteine" und anschließend auf die hübsche Lady, die sich auf dem Sofa rekelt. Im Kreis-Menü wählen Sie den Punkt „Coupon" und klicken dann auf das Feld in der Mitte; dann geben Sie den Code von der Codekarte in diesem Heft ein.

- Die Codes sind ab sofort bis zum 30.06.2011 gültig.
- Pro Benutzerkonto kann nur ein Code eingelöst werden.
- Der Code ist nicht von einer Neuregistrierung abhängig, Sie können den Code also auch für bestehende Accounts verwenden.

Info: Es dauert manchmal ein wenig, bis sich die Anzahl der Blutsteine um 50 Steine erhöht.

Was ist Bloodgame und wie spiele ich es?

Bloodgame ist ein kostenloses Browserspiel, in dem Sie als Vampir, Werwolf oder Kopfgeldjäger gegen andere Spieler kämpfen. Auf www.bloodgame.de können Sie sich gratis anmelden.

EINGABE | Bei der Dame im Blutsteine-Menü klicken Sie auf „Coupon" und geben den Code ein.

CLIENT auf DVD

ANLAUFSTELLE | Der Verkaufsautomat steht auf der Himmelsinsel. An ihm lösen Sie Ihren Code ein.

DIABOLÖS | **Mythos** orientiert sich in puncto Stil und Spielprinzip an Blizzards bekanntem Action-RPG.

Mythos

Um den Gutschein-Code im Wert von 5 Euro in **Mythos** einzulösen, reisen Sie auf die Himmelsinsel. Dort finden Sie den sogenannten Coupon-Verkaufsautomaten auf dem Marktplatz direkt vor dem Luftschiff-Hafen. Hier geben Sie den Code ein und erhalten dann die folgenden Boni:

- Beschwörung eines persönlichen Händlers
- Beschwörung eines persönlichen Auktionators
- Sofortige Wiederbelebung, falls Ihre Figur stirbt
- Runen, die Sie zum Anführer Ihrer Spielergruppe teleportieren
- Zeitweiliger 5-Prozent-Boost auf gewonnene Erfahrungspunkte Ihres Charakters

Was ist Mythos und wie spiele ich es?

Mythos ist ein komplett kostenloses Online-Rollenspiel, in dem Sie als Krieger, Magier oder Fernkämpfer zusammen mit anderen Spielern tausende Monster totklicken. Dabei sacken Sie Erfahrungspunkte und immer mächtigere Ausrüstungsgegenstände ein. Mit gefundenen Rohstoffen erschaffen Sie dank des komplexen Handwerkssystems zudem eigene Objekte. Den Client des Spiels finden Sie auf Seite 1 unserer DVD.

DIABLO 3

Begleiter und Beta-Pläne enthüllt!

Auch wenn die meisten Features von **Diablo 3** enthüllt wurden, blieb eine Frage ungeklärt: Was ist eigentlich mit KI-Begleitern? Immerhin konnte man schon in **Diablo 2** nützliche Söldner-NPCs anheuern. Nun endlich liefert Blizzard eine Antwort: In **Diablo 3** trifft man im Handlungsverlauf drei besondere NPCs, die sich dem Spieler anschließen. Das Trio besteht aus einem Tempelritter, einer Zauberin und einem Schurken – der Spieler kann aber nur jeweils einen davon an seiner Seite haben, die beiden anderen warten dann artig im Lager. Der Begleiter kämpft eigenständig, kann aber keine Items aufheben oder Befehle entgegennehmen. Allerdings steigt der Kumpel mit der Zeit im Level auf und schaltet neue Fähigkeiten frei. Außerdem darf er Ausrüstungsgegenstände anlegen, manche davon verleihen dem Spieler sogar besondere Boni. Begleiter sind für Solo-Spieler gedacht; sobald man ein Team mit echten Mitspielern gründet, sind die NPCs nämlich nicht verfügbar.

Diablo 3 nähert sich der Fertigstellung, einen Release in 2011 schließen die Entwickler nicht aus. Könnte klappen – immerhin gab man bekannt, dass die Beta-Phase von **Diablo 3** endlich im dritten Quartal starten soll! Blizzard wird dazu keine Beta-Keys verschicken, sondern den Beta-Zugang direkt in ausgewählten Battle.net-Accounts freischalten.

Info: www.diablo3.com

Felix meint: Auch wenn ich die drei Begleiter nicht wirklich vermisst hätte, machen sie doch einen durchdachten Eindruck: Koop-Muffel, die lieber allein und nicht im Team losziehen wollen, dürften mit den KI-Kumpels ihren Spaß haben. Viel mehr freut mich aber, dass sich das Spiel offenbar auf der Zielgeraden befindet – immerhin soll die Beta-Phase schon in wenigen Monaten starten. Endlich!

STIMMUNG | Alle Begleiter kommentieren das Spielgeschehen – ein kleiner Atmosphäre-Bonus.

MENÜ | Alle fünf Levelstufen wird eine Reihe neuer Talente freigeschaltet, der Spieler legt fest, welches davon der Begleiter lernen soll. Zudem können die Kameraden auch spezielle Items anlegen.

UNSTERBLICH | Der Templer stürzt sich direkt ins Gefecht. Begleiter können nicht sterben, sie werden nur kurz kampfunfähig und kehren dann zum Spieler zurück.

Der Schurke (Scoundrel)

Die Zauberin (Enchantress)

Der Tempelritter (Templar)

Thorsten Küchler

„Die hätten jemand fragen sollen, der sich damit auskennt!“

Jeden Monat das gleiche Drama: Für Millionen von Euro produzierte Titel treffen als Testversion bei uns ein – und enttäuschen mal mehr, mal weniger durch unnötige Designmacken. Es geht mir einfach nicht in den Kopf, warum ein eigentlich grandioses Produkt wie **The Witcher 2** mit derart dilettantischen Händlermenüs auf den Markt kommt. Hat das niemand bei CD Projekt gemerkt, weil alle an der fulminanten Grafik geschraubt haben? Konnte man diesen Bock nicht mehr beheben, weil die Zeit fehlte? Klar, es handelt sich hierbei um einen Detailbock – aber der ist so unsinnig, dass man sich an den Kopf langen muss. Ähnlich beknackt: Splash Damage wiederholt auf naive Weise seinen bereits bei **Quake Wars** gemachten Kardinalsfehler und gestaltet den Einstieg von **Brink** richtig schön sperrig. Wollen die's nicht anders? Können die's nicht besser? Eines steht fest: Wenn man das Feedback von Magazinen und Spielern ernst genommen hätte, wären diese beiden Fehlgriffe nicht passiert.

HORN DES MONATS*
STEFAN WEISS

Geschwätzig ist er ja manchmal, unser Stefan Weiß. Das bewies er nun auch in der Komplettlösung zu **Portal 2**, die Sie in unserer Extended-Ausgabe finden: „Feuern Sie anschließend durch die Bodenöffnung ein Portal auf das schwatz-weiß gemusterte Feld …“, gab er als Tipp. Damit Stefan den Unterschied zwischen einem Schwatz und schwarz lernt, verdonnerten wir ihn zu einer Woche Stillschweigen.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
2	Risen	Koch Media	Test in 11/09	Wertung: 86
3	Crysis 2	Electronic Arts	Test in 04/11	Wertung: 90
4	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
5	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Test in 04/10	Wertung: 90
6	Portal 2	Electronic Arts	Test in 05/10	Wertung: 95
7	Mass Effect 2	Electronic Arts	Test in 02/10	Wertung: 88
8	The Witcher: Enhanced Edition	Namco Bandai	Test in 10/08	Wertung: 87
9	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
10	Dragon Age 2	Electronic Arts	Test in 03/10	Wertung: 88

PORTAL 2

DLC und Map-Editor kommen

▲ **MEHR DAVON** | Valve will schon im Sommer neue Kost für sein Knobelspiel anbieten – kostenlos, das freut uns.

◀ **FLEISSARBEIT** | Wir rechnen schon bald mit einer wahren Flut an User-generierten Räumen für **Portal 2**.

Entwickler Valve genießt den Ruf, sich intensiv um seine Spiele und die Fans zu kümmern. Dies bestätigen die Amerikaner nun erneut, denn schon wenige Wochen nach Veröffentlichung von **Portal 2** kündigte das Unternehmen an, an herunterladbaren Inhalten (DLC) für sein Knobelspiel zu arbeiten. Das Paket soll, vollkommen kostenfrei, im Sommer 2011 erscheinen und Spieler mit neuen Testkammern, Leaderboards einem Herausforderungsmodus für Einzel- und Mehrspielerpartien und vielem mehr versorgen. Der DLC wird für alle Plattformen, auf denen **Portal 2** erhältlich ist, erscheinen.

Zusätzlich hat Valve vor Kurzem eine Beta-Version eines Programms online gestellt, mit dem Spieler ihre eigenen Karten für **Portal 2** basteln können. Interessierte können sich das Authoring-Tool ganz einfach über Steam herunterladen, zu finden ist es unter dem Reiter „Tools". Dem Programm liegt eine aktualisierte Version des Hammer-Editors bei, mit dem auch Karten für andere Source-Spiele entworfen werden können. ❑

Info: www.thinkwithportals.com

FEAR 3

Mehrspielermodus angespielt!

Sascha meint: Beim Probezock fielen zwei Dinge sofort auf. Erstens: Der **Fear 3**-Mehrspielermodus ist nichts für Egoisten und Alleingänger. Und zweitens: Das Spiel ist bockschwer. Die Modi an sich sind schön und mal etwas anderes. Um zu sehen, ob die Langzeitmotivation stimmt, müssen wir jedoch erst noch die finale Version abwarten. Eins ist jedoch schon jetzt klar. Leichte Kost à la **Call of Duty** und Co. sollte hier niemand erwarten. Ohne Teamwork überlebt man in **Fear 3** keine zwei Minuten.

KOMPLIKATIONEN | Im Modus „Wehen" (Horror-Göre Alma erwartet nämlich Nachwuchs) wehren Sie Wellen immer stärker werdender Gegner ab – Teamwork ist hier ein Muss!

SMOG | Die Nebelwand im Hintergrund ist nicht nur düster, sondern auch tödlich. Dementsprechend sollte Ihr Team sich beeilen und sich nicht mit allzu vielen Gegnern aufhalten.

Mit einer Xbox-360-Version und jeder Menge Infos im Gepäck besuchte uns Publisher Warner Bros. Interactive, um uns den Mehrspielermodus von **Fear 3** zu präsentieren. Der erste Modus, bei dem wir Hand anlegten, nennt sich „Soul King". Sie spielen einen Geist, der Kontrolle über die Körper gegnerischer NPCs erlangen kann. Ziel ist es, möglichst viele Seelen besiegter Gegner einzusammeln. Stirbt einer Ihrer Wirtskörper, fliegen Sie wieder als Geist herum. Werden Sie aber als Geist abgeschossen, verlieren Sie einen Großteil der gesammelten Seelen. Fieses Detail: Der Spieler mit den meisten Seelen wird allen anderen als weiße Silhouette angezeigt. Ähnlich ausgefallen waren auch die anderen beiden Modi. In „Wehen", wehren Sie in einem Viererteam immer stärker werdende Wellen von Gegnern ab. Zwischen den einzelnen Wellen sammeln Sie Waffenkisten ein und reparieren Barrikaden. Hier wird erstmals der starke Teamaspekt von **Fear 3** deutlich. Ohne Absprachen und konzentriertes Feuer überleben Sie keine drei Wellen. Zu Boden gegangenen Kameraden können Sie übrigens wieder aufhelfen. Der dritte und letzte Modus „Fucking Run" macht schließlich seinem Namen alle Ehre, auch wenn er im Deutschen etwas unglücklich mit „Beschissener Lauf" übersetzt wurde. Verfolgt von einer Nebelwand des Todes hetzen Sie erneut als Viererteam durch enge Straßen und Gänge und versuchen dem Nebel zu entkommen. Und damit das Laufen nicht zu einfach ist, sind die Levels zusätzlich noch mit Gegnern vollgestopft. Auch hier gilt: Absprachen sind wichtig. Zudem sollte man sich auf das Laufen konzentrieren statt darauf, alle Gegner zu beseitigen, dazu fehlt die Zeit. Wird übrigens auch nur einer aus Ihrem Team von der Wand getroffen, gilt die Runde als verloren – hart! ❑

Info: www.fear3.de

ALICE: MADNESS RETURNS

Die Verrückte ist wieder da!

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch eine PS3-Vorschauversion von **Alice: Madness Returns.** Wir ließen uns natürlich nicht lumpen und haben uns extra für Sie noch ins Wunderland gestürzt, um Ihnen die ersten Spieleindrücke liefern zu können. Fans des ersten Teils dürfen sich freuen, denn spielerisch hat sich nur wenig verändert. **Alice: Madness Returns** ist wie der mittlerweile schon zehn Jahre alte erste Teil ein bunter Mix aus Shooter-, Jump&Run- und Action-Adventure-Elementen. Auch Story und Charaktere muten ähnlich verrückt – und teilweise sogar ein wenig verstörend – an wie im Vorgänger. Sehr negativ fiel uns jedoch die Grafik auf, die war auf der Playstation 3 absolut nicht mehr zeitgemäß und bot extrem verwaschene Texturen und enttäuschende Animationen. Bleibt zu hoffen, dass die PC-Version dank überlegener Hardware eine bessere Optik spendiert bekommt. Allen Versionen von **Alice: Madness Returns** liegt übrigens ein DLC-Code bei, mit dem Sie den ersten Teil kostenlos herunterladen können – nett! ❑

Info: www.ea.com/alice

Patrick meint:
Noch weiß ich nicht so recht, was ich vom neuen **Alice** halten soll. Die vielen Hüpfeinlagen haben bisher eher genervt als motiviert, die Kampfszenen dagegen gefielen mir recht gut. Fragen Sie mich aber bitte nicht nach der Story, denn zum einen habe ich kaum noch Erinnerungen an Teil 1 (an den knüpft die Geschichte an), zum anderen sind die Ereignisse in den Videosequenzen teilweise so abgefahren, dass ich nicht nur einmal mit einem verstörten Blick vor dem Bildschirm saß. Eines steht aber fest: Fans des Vorgängers werden sicher nicht enttäuscht.

HAUEN UND STECHEN | Mit dem Riesenknüppel lehrt Alice Feinde das Fürchten.

GRUSELIGES WUNDERLAND | Die Welt ist toll designt und sprüht vor witzigen und abgefahrenen Ideen.

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

Zombie-Action mit Koop

Operation Raccoon City entsteht nicht bei **Resident Evil**-Erfinder Capcom, sondern im bislang mäßig erfolgreichen Studio Slant Six. Als Teil einer Söldnereinheit des korrupten Umbrella-Konzerns nutzen Sie das Chaos in der von Untoten überrannten Stadt Raccoon City, um Leon Kennedy auszuschalten, den Helden von **Resident Evil 4**. Sie entscheiden sich für einen von vier Charakteren und rüsten diesen mit Waffen und Extras wie Haftminen oder einem Tarnanzug aus. Die restlichen drei Teammitglieder steuern die KI oder menschliche Mitspieler im Koop-Modus. Auf den Straßen tummeln sich neben gegnerischen Soldaten jede Menge Zombies. Wenn Sie einen Feind verletzen, wittern die fauligen Gesellen das Blut und stürzen sich auf das Opfer. Von Zeit zu Zeit tauchen auch Bossmonster wie Tyrant oder Hunter auf, die Sie nur im Team besiegen. Release: 4. Quartal 2011. ❑

Info: www.capcom.com

SCHUTZSCHILD | Ein vor sich gehaltener Untoter hält Kugeln des Gegnerteams auf.

UNTOTE STAFFAGE | Zombies sind nur in Gruppen gefährlich.

ZIELPERSON | Die Umbrella-Söldner versuchen Leon Kennedy, bekannt aus **Resident Evil 4**, umzulegen.

MASS EFFECT 3

Veröffentlichung verschoben

Das Finale der Science-Fiction-Trilogie um Commander Shepard erscheint nicht mehr in diesem Jahr. Bioware hat **Mass Effect 3** auf das erste Quartal 2012 verschoben – laut EA-Chef John Riccitello, um die Gewichtung zwischen Rollenspiel- und Shooter-Part auszubalancieren. Darüber hinaus gelangten erste Gameplay-Informationen an die Öffentlichkeit. So besitzt jede Waffe je einen Upgrade-Slot für Zielrohr, Griff und Lauf. Ein spezielles Visier zeigt Shepard in der Umgebung liegende Munitionskisten an. Während des Kampfes gegen die außerirdischen Reaper, welche in **Mass Effect 3** die Erde angreifen, scharen Sie wieder eine Gruppe von Begleitern um sich. Dabei gibt es laut Projektleiter Casey Hudson eine geringere Auswahl als im zweiten Teil, der zwölf Nebenfiguren besaß. Dafür sollen die Beziehungen zwischen Shepard und seiner Crew mehr Interaktionsmöglichkeiten bieten. Trotz der kleineren Mannschaft gibt es ein Wiedersehen mit alten Bekannten. Im Lauf der Handlung begegnen Sie jedem Gruppenmitglied aus den Vorgängern – sofern der Charakter in Ihrem aus **Mass Effect 2** importierten Spielstand noch lebt. ❑

Info: masseffect.bioware.com

ALTE BEKANNTE | In Teil 3 treffen Sie viele aus den Vorgängern bekannte Charaktere wieder. Kaidan (links) und Liara (rechts) schlossen sich Commander Shepard bereits im ersten **Mass Effect** an.

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	ANBIETER	RELEASE
Seite 58	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Herbst 2011
	Airline Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	Kalypso	Ende 2011
	Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	14. Juni 2011
	Anno 2070	Aufbau-Strategie	Ubisoft	Winter 2011
	Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	Jowood	Nicht bekannt
Seite 18	Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	November 2011
Seite 24	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros.	21. Oktober 2011
	Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Herbst 2011
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
Seite 99	Black Prophecy	Action-MMOG	Gamigo	21. März 2011
Seite 78	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	13. Mai 2011
	Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Ubisoft	3. Quartal 2011
Seite 100	Darkspore	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	28. April 2011
	Dead Island	Action	Deep Silver	2011
	Defense of the Ancients 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2011
	Deep Black	Action	Just A Game	Mai 2011
	Deponia	Adventure	Daedalic	2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros.	2011
Seite 46	Deus Ex: Human Revolution	Action-Rollenspiel	Square Enix	26. August 2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
Seite 86	Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	24. Mai 2011
Seite 38	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	September 2011
Seite 57	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	1. Quartal 2012
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2K Games	10. Juni 2011
Seite 74	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	17. Juni 2011
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2011
Seite 82	Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	20. Mai 2011
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	Nicht bekannt
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
	FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Bros.	Mai 2011
Seite 34	FIFA 12	Sportspiel	Electronic Arts	Herbst 2011
	From Dust	Strategie	Ubisoft	2011
▶	Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Anfang 2012
Seite 56	Harveys neue Augen	Adventure	Daedalic	3. Quartal 2011
	Haunted	Adventure	Jowood	2. Quartal 2011
▶	Hitman 5: Absolution	Action	Square Enix	2012
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	3. Juni 2011
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Insane	Action	THQ	2013
	King Arthur 2	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2011

	SPIEL	GENRE	ANBIETER	RELEASE
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	2011/2012
▶	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	November 2011
Seite 42	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
	Metro 2034	Ego-Shooter	THQ	2012
	Might and Magic: Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	23. Juni 2011
	Mount & Blade: With Fire & Sword	Action-Rollenspiel	Paradox Interactive	2. Quartal 2011
Seite 98	Mythos	Online-Rollenspiel	Frogster	28. April 2011
Seite 96	Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	20. April 2011
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Seite 44	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	16. September 2011
Seite 60	Red Faction: Armageddon	Action	THQ	7. Juni 2011
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	4. Quartal 2011
▶	Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	10. Februar 2012
	Risen 2	Rollenspiel	Deep Silver	2011
	Saints Row: The Third	Action	THQ	4. Quartal 2011
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2011
	STALKER 2	Ego-Shooter	Nicht bekannt	2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/EA	Nicht bekannt
	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	Sommer 2011
	Sword of the Stars 2	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2011
	TERA	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive	2011
	The Cursed Crusade	Action	Dtp	3. Quartal 2011
	The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	Herbst 2011
	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November 2011
Seite 90	The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso Media	5. Mai 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2012
Seite 66	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	17. Mai 2011
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
Seite 30	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	2012
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	Juli 2011
▶	Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Ubisoft	Herbst 2011
	Trine 2	Action-/Knobelspiel	Atlus	2. Quartal 2011
Seite 50	Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso	25. August 2011
	Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Warhammer 40k: Space Marine	Action	THQ	2011
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2011
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	4. Quartal 2011

EINE ÄRA GEHT ZU ENDE | Anfang Mai meldete Entwickler Gearbox, dass die Arbeiten an **Duke Nukem Forever** nach 14 Jahren tatsächlich abgeschlossen seien. Kommenden Monat liefern wir den Test.

DEBÜT AUF DEM PC | **Ridge Racer** gehört seit Anfang der 90er Jahre zur festen Rennspielgröße auf Spielautomaten und diversen Konsolen. 2012 feiert die Reihe ihren Einstand auf dem PC.

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD

Der Preis ist heiß!

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD

Auch in diesem Jahr verleihen wir im Rahmen der Spielemesse Gamescom unseren Videospielpreis BÄM!. Am 1. Mai 2011 ging es in die heiße Phase. Nachdem die nominierten Titel feststehen, dürfen Sie seitdem abstimmen, welches Ihrer Lieblingsspiele mit einem Award ausgezeichnet werden soll. Denn nicht wir entscheiden über die Preisträger, sondern Sie, die Spieler. Zur Wahl stehen dieses Jahr nicht nur die besten Spiele der letzten zwölf Monate, sondern erstmals auch Highlights, die erst noch erscheinen. Die Abstimmung finden Sie unter www.bamaward.de. Zu gewinnen gibt es natürlich auch eine Menge, etwa Flachbildfernseher, Navigationssysteme und vieles mehr. Mitmachen lohnt sich also allemal! ❑

Info: www.bamaward.de

GHIOST RECON ONLINE

Free2Play-Geballer angekündigt

TEST-PHASE | Im Sommer soll die Closed Beta zu **Ghost Recon Online** starten. Dann können Sie mit Glück auch Probe spielen.

Ubisoft steigt bald auch in den Markt der kostenlosen Online-Spiele mit ein, nämlich mit einem teambasierten Third-Person-Shooter im **Ghost Recon**-Universum. **Ghost Recon Online** spielt sich dafür verblüffend schnell und taktisch, wie wir vor Ort bei Ubisoft in Paris feststellen mussten. Drei Klassen stehen zur Verfügung, die jeweils mit Spezialfähigkeiten ausgestattet sind. Jeder Skill kann dabei von einer Begabung eines anderen Soldatentyps ausgehebelt werden, sodass Teamplay tatsächlich im Vordergrund steht. Der verfügbare Spielmodus erinnerte dabei an die **Battlefield**-Reihe, denn es ging darum, Punkte auf der Karte einzunehmen. Später soll ein Item-Shop Geld in Ubisofts Kassen spülen. ❑

Info: ghostrecon.de.ubi.com

BAPHOMETS FLUCH

„Ohne Apple wären wir pleite"

Aus seinem Studio kamen Adventure-Perlen wie die **Baphomets Fluch**-Serie – jetzt hat Spieldesigner Charles Cecil die Nase voll von steigenden Entwicklungskosten, gierigen Spielekonzernen und Händlern. Bei seinem Vortrag Anfang Mai auf den Deutschen Gamestagen in Berlin rief Cecil die Entwickler dazu auf, ihre Spiele selbst via Steam oder Apples AppStore zu vertreiben. Spiele für iPhone, iPad, Android-Handys & Co. seien besser für alle: für die Studios, aber auch für die Spieler, die statt 40 Euro nur noch 3,99 Euro für ein Adventure zahlen müssten. Cecil erzählte, wie die **Baphomets Fluch**-App zu Weihnachten für einen Tag verschenkt wurde und gigantische Download-Zahlen zu Server-Ausfällen führten. In den darauf folgenden Tagen hätten sich die Verkäufe zum regulären Preis vervielfacht. ❑

Info: www.revolution.co.uk

CHARLES CECIL | Der Spieldesigner will keine klassischen PC-Adventures mehr veröffentlichen.

VORSCHAU 06/11

INHALT

ACTION
TOMB RAIDER

Seite 30

JEDER FÄNGT KLEIN AN | Das neuste **Tomb Raider** handelt von Laras Entwicklung vom verletzlichen Mädel zur kampferprobten Heldin.

ACTION
BATMAN: ARKHAM CITY

Seite 24

DUNKLER RÄCHER | „Mehr". Dieses Wort prägt das zweite Abenteuer des schwarzen Flattermanns. Freuen Sie sich schon auf mehr Gadgets, mehr Kampfmoves und eine größere Spielwelt in **Arkham City**! Lesen Sie mehr dazu in unserer ausführlichen Vorschau.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 13.05.10)

1. **RISEN 2** – Rollenspiel | Koch Media – Termin: 2011
2. **THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM** – Rollenspiel | Bethesda – Termin: 11.11.2011
3. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS** – Rollenspiel | Namco Bandai – Termin: 17.05.2011
4. **BATTLEFIELD 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: Herbst 2011
5. **MASS EFFECT 3** – Action-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: Frühling 2012
6. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: Nicht bekannt
7. **ANNO 2070** – Aufbau-Strategie | Ubisoft – Termin: Winter 2011
8. **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION** – Action-Rollenspiel | Square Enix – Termin: 26.08.2011
9. **RAGE** – Ego-Shooter | Bethesda – Termin: 16.09.2011
10. **GUILD WARS 2** – Online-Rollenspiel | NCsoft – Termin: 2012

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, wenden wir ab sofort ein neues Artikelformat an: Den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Spielzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene Sims-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
+ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
+ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
+ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
− Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
− Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf „Knopfdruck".
− Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.

Assassin's Creed: Revelations

Von: Sebastian Weber

Ubisoft führt die Geschichte rund um Ezio Auditore da Firenze zu Ende und bringt außerdem alte Bekannte wieder ins Spiel.

DAS IST NEU

Die wichtigsten Neuerungen im Vergleich zu Assassin's Creed: Brotherhood im Überblick.

- Konstantinopel als neuer Hauptschauplatz
- Ezio nutzt neues Equipment: Bomben und die versteckte Hakenklinge
- Assassinen lassen sich nun besser ausbilden und in Klassen einteilen
- Stadtviertel in Konstantinopel müssen wieder befreit werden, können nun aber auch wieder von den Templern zurückerobert werden.
- Desmond, Ezio und Altair spielbar
- Bisher angekündigt: ein neuer Spielmodus im Multiplayermodus
- Neue Mehrspieler-Charaktere, die sich jetzt komplett verändern lassen (Aussehen und Bewaffnung)

NEUE WAFFEN | Ubisoft spendiert dem Meuchelmörder neues Equipment: Neben einem Haken an einer der versteckten Klingen nutzt er nun Bomben, die Sie nach Herzenslust selbst zusammenstellen dürfen.

Das Finale von **Assassin's Creed: Brotherhood** (Achtung: Spoiler bis zum Ende des nächsten Absatzes!) warf wie von der Reihe gewohnt mehr Fragen auf, als es beantwortete. Kein Wunder also, dass die Geschichte rund um Ezio Auditore da Firenze, den Helden von **Assassin's Creed 2** und **Brotherhood**, noch zu einem würdigen Ende geführt werden soll. Ezio versteckte zuletzt den Edenapfel. Was danach mit ihm passierte? Das verrät Ubisoft nun mit **Revelations** (zu Deutsch: Offenbarungen, Enthüllungen). Außerdem erfahren Sie in **Revelations** auch endlich, wie es mit Desmond weitergeht, nachdem er im Vorgänger zuerst Lucie erstach, dann in Ohnmacht fiel und in den Animus zurückgebracht wurde, der ihn retten sollte.

Assassin's Creed: Revelations setzt genau an diesem Punkt wieder ein. Desmond befindet sich im Koma. Als er vermeintlich erwacht, findet er sich in einer surrealen Traumlandschaft wieder: eine Projektion seiner eigenen Gedanken, gefiltert durch die Schaltkreise des Animus. Alle Passagen mit Desmond sollen demnach von Rätseln, Symbolen, Zeichen und traumähnlichen Erinnerungen bestimmt werden. In diesen Szenen setzen die Entwickler auf Timing und Präzision, außerdem versprechen sie Rätsel, die auf optischen Täuschungen basieren. Desmonds Schicksal soll Sie dazu animieren, Ihren Verstand zu benutzen und dann richtig mit Ihrer Umwelt zu interagieren, statt einfach nur durch die Levels zu huschen. Ob dann am Ende Desmonds Geschichte etwas durchsichtiger wird, als sie es bisher war, bleibt aber abzuwarten.

Daneben spielt natürlich Ezio eine große Rolle in der Geschichte von **Revelations**. Der Assassine, inzwischen in den Mitfünfzigern, hat seine Rache schließlich bekommen und am Ende von **Brotherhood** Größe bewiesen, als er Cesare Borgia seinem Schicksal überließ. Ohne diesen teuflischen Erzfeind im Nacken macht sich Ezio auf, Antworten auf seine Fragen zu finden. Und wo sollte der Meister-Meuchler besser nach Aufklärung suchen als in Masyaf – der Stadt, in der mit Altair die **Assassin's Creed**-Reihe seinerzeit startete. Dort sucht Ezio nach der Bibliothek Altairs, findet allerdings schnell heraus, dass darin nicht nur Bücher verstaut sind, sondern auch ein mächtiges Artefakt. Ein Artefakt, das so viel Kraft besitzt, dass es in den Händen der Templer die gesamte Assassinen-Bruderschaft auslöschen sowie das Schicksal der Menschheit bestimmen könnte. Um die Bibliothek zu öffnen, sind fünf Schlüssel nötig, die wiederum in Konstantinopel (dem heutigen Instanbul) versteckt sind. Was ursprünglich als eine Art Pilgerfahrt begann, entwickelt sich

NEUERUNGEN FÜR DEN MEHRSPIELERMODUS

Brotherhood führte den Multiplayer-Part in die Assassin's-Creed-Reihe ein. In Revelations erweitern die Entwickler diesen ein wenig.

Generelle Änderungen: Ubisoft hat wohl gut auf die Kritik vonseiten der Presse und der Spieler gehört. Immerhin versprechen die Entwickler, dass der Einstieg in eine Partie sowie das Matchmaking in **Revelations** besser funktionieren soll als noch in **Brotherhood**. Außerdem bietet **Revelations** neue Fähigkeiten für die Charaktere und ein geschmeidigeres Animationssystem.

Charaktererstellung: Ein großes Manko von **Brotherhood** war, dass alle Charaktere gleich aussahen, auch wenn es Teil der Spielmechanik war, damit Spieler und NPCs sich nicht unterscheiden. **Revelations** bietet dennoch die Möglichkeit, Ihre Spielfigur anzupassen – von der Bewaffnung bis hin zu Details des Aussehens. Das soll vor allem Clans ermöglichen, sich untereinander zu erkennen und von anderen Spielern abzuheben.

Neue Charaktere: Insgesamt vier neue Spielfiguren stellte Ubisoft bisher vor. Der einzige weibliche Charakter darunter trägt den Namen „The Vanguard", dazu kommen „The Guardian", „The Bombardier" und „The Sentinel". Wie in **Brotherhood** unterscheiden die sich aber nur äußerlich.

Neue Karten: Aufgrund des neuen Settings des Einzelspielerparts von **Revelations** bauen die Entwickler auch neue Karten. Eine davon spielt beispielsweise auf Rhodos. Wie diese aussieht bzw. aufgebaut ist, dazu schweigt Ubisoft bisher jedoch.

Neue Spielmodi: Wie viele Spielmodi es geben wird und wie viele davon noch aus **Brotherhood** stammen, das verraten die Entwickler nicht. Dafür stellen sie uns einen neuen namens „Hijack" vor. Darin ist es das Ziel aller Spieler, eine Schatzkiste zu bergen, die auf der Karte versteckt ist. Sobald ein Spieler diese an sich genommen hat, steht er bei allen anderen auf der Abschussliste. Je länger der Gejagte die Kiste bei sich behält, desto mehr Punkte gibt es auf sein Konto.

The Vanguard

The Guardian

zu einem Wettlauf zwischen Ezio und den Templern – denn beide Parteien wollen das mysteriöse Artefakt für sich gewinnen.

Altair tritt aber in **Revelations** nicht nur als Namensgeber der Assassinen-Bibliothek auf, sondern kehrt auch in persona zurück. Ezio erlebt im Verlauf der Handlung entscheidende Momente aus Altairs Leben – wie auch immer dies ohne Animus möglich ist. Diese Passagen dürfen Sie natürlich spielen. Sie verändern Ezios Blick auf sein Leben als Meuchelmörder und haben somit auch Einfluss auf so manche Entscheidung während der Geschichte.

Ezios Reise führt ihn gänzlich weg aus Italien, wo er zuletzt Rom in die Renaissance führte. Stattdessen stellt in **Revelations** Konstantinopel den Hauptschauplatz dar. Allerdings ist die Lage dort sehr angespannt: In der Stadt schwelt der Krieg um die Nachfolge auf den Thron des Osmanischen Reiches. Sultan Bayezid II. hat eigentlich schon seinen Sohn Ahmet als Erben bestimmt. Doch er hat die Rechnung nicht mit dessen ehrgeizigem Bruder Selim gemacht, der den Thron für sich beanspruchen möchte. Prinz Ahmet dagegen vertritt den Sultan, während dieser sich auf Kriegszug befindet. Ob dieser jedoch Ezio zugeneigt ist oder nicht, das verraten die Entwickler noch nicht. Der Kampf zwischen dem Sultan und Selim beeinflusst die Stadt und deren Bewohner nachhaltig, sodass sich jede größere Entscheidung der Hauptcharaktere in **Revelations** nach diesem Konflikt richtet. Neben den genannten Adeligen spielt aber noch ein weiterer eine wichtige Rolle in Ezios Abenteuer: Prinz Suleiman, der Sohn von Selim, stellt einen wichtigen Verbündeten des Assassinen dar.

Doch als ob diese Ausgangssituation in Konstantinopel nicht schon kompliziert wäre, kommen auch noch die Templer hinzu. Diese waren früher die Drahtzieher im Byzantinischen Reich, wurden

HINTERHÄLTIG | Mittels des Hakens kann sich Ezio über Seile schnell von Dach zu Dach schwingen. Doch damit können Sie auch achtlose Gegner überraschen oder aus der Luft abmurksen.

ASSASSINEN-GILDE ÜBERARBEITET

Assassin's Creed: Brotherhood führte die Assassinen-Gilde ein. Nach und nach mussten Sie Rom von den Templern befreien, dadurch konnten Sie eine Handvoll Meuchler rekrutieren und ausbilden. Die Jungs und Mädels riefen Sie dann per Tastendruck in Kämpfen zu Hilfe bzw. hetzten Sie auf Opfer. Oder aber Sie ließen die Kerle Missionen in ganz Europa erledigen. Dieses System bleibt in **Revelations** bestehen. Noch immer müssen Sie Stadtviertel befreien, allerdings können diese nun von Templern wieder zurückerobert werden. Die Entwickler versprechen andauernde Machtkämpfe. Außerdem dürfen Sie den Assassinen nun unterschiedliche Klassen und Waffen zuweisen, die Kerle also individualisieren. So wollen die Entwickler dafür sorgen, dass Sie sich stärker um die Meuchel-Azubis kümmern. Ob jedoch das Balancing in **Revelations** besser ausfällt, bleibt abzuwarten, denn in **Brotherhood** waren die Helfer leider zu schnell zu stark.

dann allerdings von den Osmanen verdrängt. Deshalb agieren die Templer zu Ezios Ankunft eher im Untergrund.

Untergrund ist allerdings nicht gleichbedeutend mit harmlos. Denn wie schon in **Brotherhood** beherrschen die Templer die verschiedenen Distrikte Konstantinopels. Hier greift schließlich ein ähnliches System wie im Vorgänger. Sie sollen die Gegenden befreien, um dann eine Assassinen-Gilde aufzubauen. Allerdings drehen die Entwickler ein klein wenig an den Stellschrauben: In **Brotherhood** genügte es, ein Gebiet zu erobern, dann stand es bis zum Ende unter Ezios Einfluss. In **Revelations** kann es durchaus passieren, dass die Templer zurückschlagen und ein Viertel zurückerobern. Deshalb sind gut ausgebildete Wachen Pflicht.

Apropos Ausbildung: Die Assassinen-Gilde steht natürlich wieder unter Ihrem Befehl, Sie müssen sich also um deren Ausbildung und Rekrutierung kümmern. Dafür entwirft Ubisoft neue Missionstypen, um für mehr Abwechslung zu sorgen. Zudem soll es Extramissionen geben, wenn Ihre Schützlinge einen bestimmten Erfahrungslevel erreichen. Spannender ist jedoch, dass die einzelnen Meuchler nun angepasst werden können. Für jeden Gehilfen dürfen Sie eine Klasse sowie die Bewaffnung wählen, damit die Kerle Sie im Kampf entsprechend effektiv unterstützen. So wollen die Entwickler erreichen, dass Sie sich

Prinz Suleiman: Suleiman ist der Sohn des kriegstreibenden Selim, der nach dem Thron strebt. Suleiman jedoch wird ein mächtiger Verbündeter von Ezio. Somit hat der Assassine gute Kontakte zum Herrschergeschlecht, was ihm im Kampf gegen die Templer von Nutzen sein wird.

GEMEIN | Der Haken an der versteckten Klinge dient nicht nur zur Fortbewegung. Sie können damit auch Widersacher bearbeiten und an sich heranziehen.

VIELFALT | Neben Konstantinopel mit seinen vier Distrikten stehen auch die Assassinen-Festung Masyaf sowie eine teils im Untergrund gelegene Stadt in der Region Kappadokien auf dem Reiseplan. Außerdem soll es wieder etliche versteckte Dungeons geben (über die Sie bisher stets eine sehr gute Rüstung bekamen). Diese stellen angeblich spielerisch alle bislang dagewesenen in den Schatten.

mehr mit den Assassinen-Azubis identifizieren.

Ob Ubisoft das Balancing in den Kämpfen in **Revelations** etwas besser hinbekommt als in **Brotherhood**, wo die Assassinen zu schnell zu stark waren, bleibt abzuwarten. Dafür stehen Ihnen aber drei andere Neuerungen zur Verfügung, die Ezios Fähigkeitenpalette erweitern. Die erste Änderung: **Revelations** führt ein Crafting-System ein, mit dem Sie Bomben für Ezio basteln können. Das Spannende daran: Das Spiel gibt Ihnen nicht vor, dass Sie bestimmte Zutaten für bestimmte Sprengkörper benötigen. Stattdessen dürfen Sie alle Crafting-Gegenstände miteinander vermischen, um zu sehen, was für eine Bombe dabei herauskommt. Die Entwickler versprechen, dass sich oftmals gerade die missglückt scheinenden Kombinationen als die mächtigsten erweisen.

Von zwei Bombenarten wissen wir bereits: Die eine ist eher für vorsichtige Spieler, die Kämpfe lieber umschleichen. Wenn Sie diese werfen, lenkt sie umstehende Wachen ab, sodass Sie unbemerkt an den Kerlen vorbeikommen. Die andere erleichtert Ihnen das Flüchten, falls Sie entdeckt wurden. Wie in einem Rennspiel streut sie Krähenfüße aus, die Ihre Verfolger verlangsamen oder gar aufhalten, damit Sie entkommen können.

Die angesprochenen Zutaten für die Sprengladungen können Sie in Geschäften erwerben oder in den Assassinen-Unterkünften finden. Andere, seltenere Inhaltsstoffe gibt es dagegen nur in bestimmten Stadtvierteln oder Sie finden diese bei besiegten Gegnern. Die wertvollsten erfordern auch den meisten Aufwand, denn sie gibt es nur in stark bewachten Gebieten der Stadt oder über schwere Aufträge, auf die Sie Ihre Assassinen schicken. Die Entwickler achten allerdings darauf, dass Sie schnell

Ahmet: Ahmet ist der Sohn von Sultan Beyazid II. Ahmet wurde von seinem Vater als Thronfolger bestimmt, allerdings ist sein ehrgeiziger Bruder Selim damit nicht einverstanden und beansprucht die Herrschaft für sich. Mit einer Armee setzt Selim seinen Vater unter Druck. Ahmet vertritt deshalb seinen Vater, während dieser in die Schlacht zieht. Ob Ahmet ein Verbündeter oder Gegner Ezios ist, steht allerdings noch in den Sternen.

WENIG PLATZ | Da Konstantinopel aus vielen Marktplätzen und zu engen Straßen besteht, muss Ezio diesmal auf sein Pferd verzichten.

„Wir führen die Geschichte Altairs endlich zu einem Ende.“

Alexandre Amancio ist Kreativdirektor bei Ubisoft

PC Games: Ubisoft Massive (**World in Conflict**-Reihe) arbeitet an **Revelations**. Was genau machen die Jungs aus Schweden?
Amancio: „Ja, richtig. Ubisoft Massive ist auch in die Entwicklung involviert und arbeitet an einer Neuerung, die mit dem Animus zusammenhängt. Mehr kann ich dazu leider nicht sagen.“
PC Games: Schade. Dann zu **Revelations** direkt: Ezios neues Abenteuer spielt in Konstantinopel. Können wir dennoch damit rechnen, dass alte Bekannte, etwa Da Vinci, wieder einen Auftritt haben?
Amancio: „Nein. Bis auf Ezio selbst wird keiner der Charaktere aus Italien in Konstantinopel auftauchen. Sein Equipment, das Ezio ja stets von Da Vinci bekam, stellen ihm Assassinen zur Verfügung, die am neuen Schauplatz angesiedelt sind. Von diesen lernt Ezio auch einige Tricks. “
PC Games: Wie in **Brotherhood** muss der Spieler Stadtteile befreien, um seine Gilde aufzubauen. Wie funktioniert das genau und wird der Spieler gewarnt, wenn ein erobertes Gebiet angegriffen wird?
Amancio: „Richtig, wie in **Brotherhood** gibt es Gebiete, die der Spieler erobern kann. Diese können aber auch jederzeit von den Templern wieder eingenommen werden. In solchen Fällen wirst du auf jeden Fall benachrichtigt. Wie die Eroberungen allerdings funktionieren, das kann ich dir noch nicht verraten – wir geben aber bald mehr Details dazu bekannt.“
PC Games: Auf was haben die befreiten Gebiete sonst noch Einfluss, abgesehen von der Gilde?
Amancio: „Diese Gebiete und die dort dann aufgebauten Assassinen-Schlupfwinkel haben großen Einfluss – sei es auf die Wirtschaftskreisläufe in der Stadt oder darauf, wo sich Ezio frei bewegen kann. Generell haben wir darauf geachtet, dass alle Spielinhalte nun besser ineinander greifen als früher.“
PC Games: Warum kehrt Altair in **Revelations** zurück?
Amancio: „Dass wir Altair wieder auftreten lassen, hat zwei Gründe: Zum einen fungiert er als eine Art Mentor für Ezio, der ja Szenen aus Altairs Leben nachempfindet. Jede Mission, in der Altair auftaucht, wird eine einzigartige und völlige andere Erfahrung werden als der Rest. Zum anderen fanden wir, dass die Geschichte rund um Altair nie richtig zu Ende erzählt wurde – ein Feedback, das wir auch von vielen Fans bekamen. Wenn du also schon immer wissen wolltest, was mit Altair passierte, nachdem er noch einmal zum Edenapfel zurückgekehrt war (wie es die letzte Seite seines Codex verrät), dann wirst du bald Antworten erhalten.“
PC Games: Dürfen wir in **Revelations** wieder mit Pferden durch die Städte reiten?
Amancio: „Auch wenn wir das in **Brotherhood** erst eingeführt haben, wird es in **Revelations** nicht möglich sein. Der Grund dafür ist die Architektur Konstantinopels mit den engen Straßen. Aber keine Sorge, wir spendieren Ezio mit dem Haken eine neue Art der schnellen Fortbewegung."

wissen, wo Sie welche Zutaten finden können.

Als zweite Neuerung spendieren die Entwickler Ezio einen Haken an einer der versteckten Klingen. Mit diesem können Sie Ezio dann Seile entlanggleiten lassen, um von Dach zu Dach zu kommen. So soll der seit dem ersten Teil im Fokus stehende Free-Running-Aspekt der Reihe deutlich verbessert und vor allem beschleunigt werden, da die Bewegungsfreiheit Ezios gesteigert wird. Zudem wollen die Entwickler das Schnellreisesystem aus dem Vorgänger ersetzen, was einen entscheidenden Vorteil hat: Sie können Ezio jederzeit wieder vom Seil lösen, um zum Beispiel einen spontan entdeckten Gegner aus der Luft anzugreifen, und kommen gezielter dorthin, wo Sie hinmöchten.

Die dritte und letzte sehr nützliche Erweiterung betrifft die Adlerauge-Fähigkeit (Eagle Vision). Ubisoft sieht die erweiterte Fähigkeit, genannt Eagle Sense, als natürliche Evolution an. Mit ihr kann Ezio nun Hinweise in seiner Umgebung erkennen, um die jeweilige Situation vor Ort zu analysieren. Zudem können Sie einen Charakter damit anvisieren, zum Beispiel eine Wache. Dank des Skills erfahren Sie dann, welchen Weg der Kerl genommen hat, und bekommen sogar eine Vorhersage, wo er sich als Nächstes hinbewegen wird. So kommen Sie leichter unbemerkt in ein Gebiet. Aber die Fähigkeit lässt sich auch auf Menschenmengen anwenden. In solch einem Fall können Sie etwa die Herzschläge der Passanten sichtbar machen, um so einen Verräter oder eine Zielperson auszumachen, da deren Puls höher ist. So weit erinnert dies zwar alles an Rocksteadys **Batman: Arkham Asylum**, doch solange Ubisoft die neue Fähigkeit gut und nützlich in **Revelations** einbaut, soll uns das recht sein.

Und selbst wenn sich **Revelations** eher wie die Wette auf das sichere Pferd anhören mag, haben die Entwickler sich immerhin so viele Neuerungen und Inhalte überlegt, dass selbst das dritte Abenteuer Ezios den Eindruck macht, als könnte es die Messlatte noch mal ein Stück höher legen – bis schließlich etwas gänzlich Neues auf uns zukommt. Zusätzlich zum Einzelspieler bekommt ja auch der Mehrspielermodus eine Frischzellenkur verordnet (siehe Seite 20). Fraglich bleibt nur, ob Ubisoft es diesmal hinkriegt, die PC-Fassung zeitgleich mit den Konsolenversionen zu veröffentlichen. Es wäre zumindest das erste Mal in der Geschichte der Reihe. ❑

AUFGEBOHRT | Ubisoft überarbeitet die Grafik-Engine: Nun ist es möglich, die Mimik von Schauspielern direkt auf die Figuren im Spiel zu übertragen. Außerdem sorgen neue Shader für mehr Details, etwa Hautporen oder Narben.

„Ezio kehrt ein letztes Mal zurück – Freude! Doch es wird Zeit für Neues.“

Sebastian Weber

Nach der Ankündigung von **Revelations** gab es viele, die eher genervt reagierten, dass Ubisoft schon wieder Ezio ins Rennen schickt und noch immer an der alten Grafik-Engine festhält – überhaupt hätten sich die Spieler lieber ein "echtes" **Assassin's Creed 4** gewünscht. Klar, ein neues Setting mit allem, was dazugehört, täte der Reihe ohne Frage mal wieder gut. Aber ich kann verstehen, dass die Entwickler die Geschichte um ihren Helden Ezio zu Ende bringen wollen. Außerdem schafft das dann Platz für Neues. Das, was die Jungs von Ubisoft versprechen, klingt mal wieder nach sinnvollen Ergänzungen einer tollen Spiele-Serie. Viel falsch machen kann Ubisoft da eigentlich nicht. Ich freue mich drauf!

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: November 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

Alles nur Kunst

Die in Graustufen gehaltenen **Arkham City**-Artworks sind eine reine Marketing-Entscheidung – mit der weiterhin bunten Spielgrafik haben sie nichts zu tun.

Batman Arkham City

Von: Thorsten Küchler

Exklusiv gespielt und für genial befunden: die Fortsetzung des Superhelden-Spektakels!

BESSER, SCHÖNER, UMFANGREICHER: DAS IST NEU!

Im Vergleich zum famosen Arkham Asylum hat sich einiges geändert, hier die wichtigsten Neuerungen:

GRÖSSERE, OFFENERE SPIELWELT

Wie der Titel bereits deutlich macht, verlagert sich das Geschehen weg von der Arkham-Irrenanstalt hin zu einer Art Freiluftknast namens Arkham City. Dieser düstere Bezirk lässt sich von Beginn des Spiels an frei erforschen.

NEUE HIGHTECH-GADGETS

Die aus dem Vorläufer bekannten Werkzeuge wie etwa der Batarang oder das Explosivgel stehen nun von Anfang an zur Verfügung – sie werden also nicht mehr erst im Laufe des Abenteuers nach und nach freigeschaltet. Neu kommen Rauchbomben (ideal, um Gegner kurz zu verwirren), ein verbessertes Hacking-Tool sowie die im Artikel beschriebene 2.0-Variante des Line Launchers hinzu.

MEHR BERÜHMTE SCHURKEN

In **Arkham City** bekommt es Batman mit einem wahren All-Star-Aufgebot des Bösen zu tun: Neben dem obligatorischen Joker tauchen unter anderem noch der Riddler, Two-Face alias Harvey Dent, Hugo Strange, Harley Quinn, der Pinguin und Catwoman auf.

VERBESSERTES KAMPFSYSTEM

Die Prügeleien in **Arkham Asylum** waren optisch eine Wucht, spielten sich aber auf Dauer recht eintönig. Für **Arkham City** haben sich die Entwickler deshalb einige Faustkampf-Upgrades einfallen lassen. So kann Batman nun mehrere Angriffe (bis zu drei) parallel kontern, einen Beatdown ausführen oder mittels Power Dive aus dem Flug heraus in eine Kombo-Attacke übergehen.

HUBSCHRAUBER-TAXI
Am Himmel von Arkham City kreisen ständig Helikopter. Batman kann die Fluggeräte als Transportmittel verwenden, indem er sich einfach an eine der Heli-Kufen hängt.

30 METER LUFTLINIE
Mit der Seilkanone (Line Launcher) können Sie sich unbemerkt zwischen den Gebäuden der Stadt hin und her bewegen.

ALLES BÖSE KOMMT VON OBEN
Per Gleitflug manövriert sich Batman in den Rücken patrouillierender Ganoven.

TRAUM-METROPOLE | Die Spielwelt lässt einem ob ihrer famosen Atmosphäre den Atem stocken.

Spiele zu Comic-Superhelden sind zumeist mäßig … Halt! Wie oft haben Sie diese Art der Artikeleinleitung schon gelesen, gefühlte 127 Mal? Eben! Und deshalb starten wir unsere **Arkham City**-Vorschau lieber mit einer kühnen These: Rocksteadys zweites **Batman**-Abenteuer wird eines der besten PC-Actionspiele aller Zeiten! Das hat gesessen, oder?

Die Vorab-Euphorie hat einen triftigen Grund: Als einziges und erstes deutsches Magazin konnten wir Batmans neuesten Monitor-Ausflug selbst anspielen – und dies noch dazu auf einer XXL-Kinoleinwand (siehe Kasten unten). Doch nicht nur der Bildschirm hatte riesige Ausmaße, auch das auf ihn projizierte gehörte zur Kategorie „Großartiges“. Merke: Wenn bereits der bloße Start-Bildschirm eines Spiels beim anwesenden Redakteur für Gänsehaut sorgt, dann haben die Entwickler irgendwas sehr richtig gemacht.

Rocksteadys Marketing-Mann Dax Ginn sorgt ebenfalls für gute Laune. Denn der Mann mit dem ansteckenden Lachen lässt uns das tun, was wir am liebsten mögen: Spielen – ohne Einschränkungen, ohne Zeitdruck, ohne begleitende PR-Sprüche der Marke „Das optimieren wir alles noch!“.

Unser Ausflug ins neue Batman-Abenteuer beginnt auf dem Dach eines Hochhauses. Gothams dunkler Ritter blickt über die Kante des Wolkenkratzers – in die Tiefe hinab und auf eine brandneue Spielwelt. Ihr Name: Arkham City. Ihr Umfang: fünfmal größer als der des Arkham Asylum aus dem Vorgänger. Ihr Design: atemberaubend. Am Horizont zucken Blitze durch die pechschwarze Szenerie, Neon-Schilder erleuchten die Straßen, Türme ragen in den bewölkten Nachthimmel. Kurzum: Atmosphäre pur! Doch nicht nur optisch ist der bizarre Gefängnisbezirk exzellent, er entpuppt sich auch als wahre Spielspaß-Wundertüte. Denn im Vergleich zu **Arkham Asylum** will Entwickler Rocksteady nun vor allem eines: den Freiheitsdrang der Spieler unterstützen. Kein Bauwerk, keine Straße, kein Abwasserkanal ist nur Staffage. Vielmehr gibt es an jeder Polygonecke etwas zu entdecken, zu sammeln, zu erleben. Gastgeber Dax bringt es perfekt auf den Punkt: „Wir wollten zwar eine Welt erschaffen, in der es überall etwas zu tun gibt. Aber wenn der Spieler 50 Chicken McNuggets sammeln würde, während Gotham brennt, wäre das absurd.“

Das Problem des Sammelns um des Sammelns willen umgeht **Batman: Arkham City** durch einen zwar simpel klingenden, aber auch

GANZ GROSSES KINO: PC GAMES VOR ORT

London, Ende April 2011: Während Millionen Menschen der Hochzeit von Kate und William beiwohnen, sind wir in ganz anderer Mission unterwegs …

Denn im hauseigenen Kino der England-Zentrale von Warner Bros. wartet eine Konsole auf uns. Der Inhalt ihres Laufwerks: eine spielbare Version des potenziellen Action-Meisterwerks **Batman: Arkham City**. Entwickler Rocksteady wird an diesem Tag von Marketing-Manager Dax Ginn vertreten: „Hey, du bist der erste Mensch außerhalb unseres Studios, der das Spiel selbst zocken darf. Du wirst es lieben“, begrüßt uns der gut gelaunte Australier. Und als die ersten Spielszenen über die Riesenleinwand flimmern, wissen wir, warum der Mann so glücklich grinst!

DIE GROSSE LEINWAND | In diesem Kino spielten wir **Arkham City** ausführlich an – ohrenbetäubender Surround-Sound inklusive.

SUPERHELDEN | Dax Ginn, Marketing-Chef von Rocksteady, erklärte Redaktionsleiter Thorsten alle Neuerungen des Spiels.

OPTIONALE RÄTSEL: DIE RIDDLER-MISSIONEN

Im Vorgänger spielte der Riddler noch eine Nebenrolle, nun rückt der besessene Quizmaster weiter in den Mittelpunkt.

Parallel zur Hauptstory um den Joker können Sie jederzeit auch Riddler-Nebenmissionen angehen. Wobei der Wortteil „Neben" hier irreführend ist, denn die Aufträge des Kopfnuss-Königs sind spannender inszeniert als so mancher Bosskampf in anderen Genre-Vertretern. Wir zeigen Ihnen hier, wie die von uns gespielte, unglaublich unterhaltsame Riddler-Mission im Detail verlief.

DIE DREI ???
Der Riddler hat seine Fragezeichen-Pokale durch kleine Rätsel gesichert. Wenn Sie zwei der insgesamt drei (recht simplen) Knobeleien knacken, verrät Ihnen das Denksport-Genie seinen aktuellen Aufenthaltsort.

DAZWISCHENGEFUNKT!
Mit dem verbesserten Frequenz-Scanner hört Batman den Funk der Wachen von Arkham City ab – und bekommt den Hinweis, wo sich ein Informant aufhält.

LASS UNS EINFACH DARÜBER REDEN!
Auf etwas unsanfte Weise „überredet" Batman den Riddler-Untergebenen zur Mithilfe. Das Ergebnis: Auf der Karte werden die Fundorte dreier Riddler-Trophäen markiert.

unglaublich arbeitsintensiven Kniff: Sämtliche Nebenmissionen sind so detailverliebt designt wie die Storyaufträge von **Arkham Aslum**.

So treffen gründliche Spieler beispielsweise in einem geheimen Bereich auf den Kalendermann. Der Datumsfanatiker checkt Ihre Windows-Systemuhr und erzählt dann zum aktuellen, wirklichen Tag passende Geschichten aus seinem Leben als Serienkiller – sowas nennen wir eine brillante Verquickung von Realität und virtueller Spielwelt.

Und auch der aus **Arkham Asylum** bekannte Victor Zsasz ist Teil einer optionalen Questreihe: Der irre Messerstecher kommuniziert mit Batman über in der Spielwelt verteilte Telefonzellen und veranstaltet eine morbide Schnitzeljagd mit dem Fledermaushelden. Nur wenn Sie die verschwurbelten Hinweise von Zsasz richtig deuten, können Sie seine Verbrechen verhindern und ihn schließlich zur Strecke bringen.

Die größte Nebenrolle kommt aber (unserem Probespiel nach zu urteilen) dem allseits beliebten Riddler zu. Das wandelnde Rätsel hat überall in Arkham City giftgrüne Fragezeichen-Symbole versteckt – so weit, so bekannt aus dem Vorgänger. Die Fundorte der Trophären entdeckt Batman aber nur, wenn Sie zuvor einen entsprechenden Informanten augequetscht haben (siehe auch Kasten oben). Welcher Ihrer Widersacher ein Sympathisant des Riddlers ist, offenbart die Detektiv-Sicht: Sobald Sie den Blickverstärker anschalten, werden alle Gegner analysiert. Wer trägt welche Waffe? Wer ist Freund, wer Feind? Wen sollte man nicht plump umhauen, sondern verhören? Der Röntgenvisor (siehe auch Seite 28) ist ein praktisches Hilfsmittel.

Aber im Gegensatz zum Hitzeblick eines Superman ist die Detektiv-Sicht als Waffe nicht zu gebrauchen – Batman verlässt sich stattdessen auf die althergebrachte „Faust trifft Visage"-Technik. Auffällig: In Sachen Nahkampf bietet **Arkham City** zahlreiche brillante Neuerungen. So können Sie nun nicht mehr nur einen Angreifer auskontern, sondern gleich mehrere gleichzeitig. Zur Erinnerung: Wenn ein Fiesling losprügeln will, erscheint über seinem Kopf ein Blitz-Symbol. Wer genau in diesem Moment die Kontertaste betätigt, wehrt die Attacke locker-flockig ab. Wenn nun bis zu drei Schurken parallel anstürmen, tippen Sie den entsprechenden Knopf drei Mal kurz an – und schon verdreht Batman gleich dem kompletten Banditentrio die Unterarme! Ebenfalls neu und sehr unterhaltsam: Die Schurken werfen mit Gegenständen wie etwa Stühlen nach Batman – die der Fledermauslieb-

VIER GEGNER, DREI OPTIONEN: DIE NAHKAMPF-MOVES

SCHNELL UND EFFEKTIV: DER BRANDNEUE BEATDOWN
Sobald Sie diesen Move im Upgrade-Menü freigeschaltet haben, kann Batman einen Gegner mit seinem Umhang attackieren und ihn danach mit mit einem Turbo-Schlaghagel eindecken.

KNOBEL-KERKER
Der Riddler hat sich in einem Gebäude voller Fallen verschanzt – und grinst diebisch von Videoleinwänden auf seinen Erzfeind herab. Besonders auffällig: Die Inszenierung ist erstklassig, die englische Sprachausgabe exzellent.

BRANDHERD
Der Weg zu den gefesselten Geiseln ist kein einfacher: Brennende Abgründe, Elektrozäune und riesige Eisenstachel sollen Batman aufhalten. Hier müssen Sie sich enorm konzentrieren, denn der Schwierigkeitsgrad ist angenehm fordernd.

GEISELNAHME
Typisch: Um Druck auf Batman auszuüben, hat der Riddler unschuldige Menschen in seine Gewalt gebracht. Klar, dass der edle Ritter von Gotham alles tut, um die Zivilisten zu retten.

FACHGERECHT ABGESEILT
Dank der neuen „Um die Ecke"-Funktion der Seilkanone bahnt sich Ihr Held den Weg zu den Geiseln und nimmt sie quasi im Vorbeifliegen mit. Der Riddler schaut dementsprechend verbittert drein (unten rechts im Bild zu sehen).

haber auf Knopfdruck umgehend zum Absender zurückschickt.

Und auch die allseits beliebten Gadgets sind nun weitaus besser in die Scharmützel integriert. Das Explosivgel etwa sprengt nicht mehr nur brüchige Wände zu Klump, Batman kann die Sprengsoße nun an einen Gegner sprühen – und diesen dann effektvoll hochjagen. Außerdem verfügt Ihr Superheld über einen Ultraschallsender, der einen Schwarm Fledermäuse anlockt – und so für Verwirrung unter Gothams Kriminellen sorgt. Und wenn mal gar nichts anderes mehr hilft, treten Sie einfach den verbelten Rückzug an: Rauchbombe zünden, per Enterhaken gen Hausdach schnellen – schon ist Batman fürs Erste in Sicherheit.

Für Orientierung in der riesigen Spielwelt sorgt die neu gestaltete Karte. Der Arkham-Atlas zeigt nicht nur alle bekannten Missionsorte an, sie können auch eigene Marker setzen. Zudem weist Ihnen ein stilvoller Kompass am oberen Bildrand die Richtung. Sehr edel gemacht: Wie in den Kinofilmen erscheint ausgehend von Ihrem aktuellen Reiseziel ein Scheinwerferkegel samt Batman-Symbol am Himmel. Dass sich die Entwickler enorme Mühe machen, den Spieler trotz der offenen Levelgestaltung nicht im Dunkeln stehen zu lassen, beweist auch die neue Datenbank: **Arkham City** führt quasi Buch über alle Aufträge, Dialoge, Sammelobjekte, Charaktere und optionalen Beschäftigungen – so können Sie selbst nach einer mehrwöchigen Spielpause fix und ohne „Wo war ich noch mal stehen geblieben?" wieder einsteigen. Dax Ginn spricht in diesem Zusammenhang übrigens davon, dass sich „die Welt von Arkham City im Lauf des mindestens 15-stündigen Abenteuers verändern wird". Um die Herrschaft über das Open-Air-Zuchthaus wird demnach ein Dreikampf toben: Hugo Strange, Two-Face alias Harvey Dent und der unvermeidliche Joker tragen eine Art „Gotham sucht den Supergauner"-Wettbewerb aus. Welche Bedeutung den anderen enthaltenen Comic-Berühmtheiten wie etwa Catwoman zukommt, darüber kan man bislang nur spekulieren. Wir wissen aber bereits, dass Rocksteady in Bälde eine weitere sensationelle Neuerung von **Arkham City** ankündigen wird. Welche das ist, dürfen wir nicht verraten. Aber so viel sei schon jetzt geschrieben: Es wird ein großer Spaß!

„Großer Spaß" ist auch das perfekte Stichwort für einen weiteren Punkt, in dem das neue **Batman** seinen bereits prächtigen Vorgänger überflügelt: Ihr Held wird nämlich zum menschlichen Flugzeug!

KNOCKOUT: JETZT AUCH WAHLWEISE MIT WERKZEUGEN
Batmans Gadgets werden nun stärker ins Kampfgeschehen eingebunden. Wer etwa den Batclaw-Enterhaken gegen einen Widersacher einsetzt, kann diesen heranzerren und mit Batmans Fußsohle „bekannt machen".

DER NEUE MULTI-KONTER
Wenn ein Bösewicht zum Angriff übergeht, erscheint über seinem Kopf ein Blitz-Symbol. Dies bedeutet: Wenn Sie nun die Kontertaste drücken, startet Batman eine Gegenattacke. Neu in **Arkham City**: Batman kann nicht nur einen Störenfried, sondern gleich mehrere gleichzeitig überwältigen. Ein Beispiel: Wenn über zwei Gangstern Blitze aufleuchten, müssen Sie die Kontertaste zwei Mal betätigen – dann dreht Ihr Held beiden Kerlen die Griffel um.

C.S.I. GOTHAM: DIE NEUE DETEKTIV-SICHT

SHERLOCK BATMAN | Hier untersuchen wir ein Einschussloch, um die Position des zugehörigen Scharfschützen (des Jokers!) zu ermitteln.

BLICK AUFS WESENTLICHE | In **Arkham Asylum** war der Röntgenvisor fast zu mächtig. Deshalb zeigt er nun weniger Details an – beispielsweise, welcher Widersacher ein zu verhörender Informant ist.

ANSICHTSSACHE | Im Nahkampf macht die Detektiv-Sicht nur wenig Sinn – sie sieht aber einfach hinreißend gut aus!

Damit das Überbrücken der teils enormen Distanzen zwischen Missionszielen nicht zur Spaßbremse wird, hängt Batman nun noch öfter die Fledermaus heraus. Statt schnöde durch die Straßen zu spazieren, gleiten Sie einfach vogelgleich durch die Gegend. Genial: Während des typischen Gleitflugs lässt sich neuerdings eine Art Turbo („Power Dive") zünden. Dieser verleiht Batman kurzzeitig mehr Schwung, sodass Sie ihn wie einen Airbus kurz hochziehen und theoretisch unendlich lange in der Luft halten können. Verstärkt wird das Gefühl der völligen Manövrierfreiheit noch durch eine zusätzliche Enterhaken-Option: Mit dem Stahlseil schießt sich Batman in Richtung eines Vorsprungs – das kennt man aus **Arkham Asylum**. Nun aber können Sie noch im Heranrauschen durch schnellen Tastendruck dafür sorgen, dass Ihr Recke den Schwung mitnimmt und einfach direkt über den Ankerpunkt hinwegdüst.

Zugegeben: Selbst erfahrenen Spielern dürfte es zu Beginn kaum gelingen, all die Moves samt passendem Tastenbefehl korrekt auszuführen. Bei unserem Probeausflug in die Welt von **Arkham City** bekamen wir die Kontrollen jedoch nach einer halben Stunde prima in den Griff. Nichtsdestotrotz sollte Entwickler Rocksteady hier noch einmal nachbessern, denn Batmans Akrobatik sollte komplex, aber bitte schön nicht kompliziert sein.

Bereits jetzt ohne Fehl und Tadel ist hingegen die Inszenierung des Action-Adventures: Von der Soundkulisse über die Grafikeffekte bis hin zu den Zwischensequenzen wird hier Allerfeinstes geboten. Wie gut es die Macher verstehen, albernschräge Comicgestalten in glaubwürdige Videospielfiguren zu verwandeln, zeigt der virtuelle Pinguin (siehe Bild unten links). Abstoßend und doch faszinierend, schrullig und doch erschreckend kommt der Gentleman-Gangster daher – kein Vergleich zur schrillen Film-Interpretation eines Danny DeVito! Und alle Freunde gepflegter englischer Sprachausgabe dürfen sich ebenfalls schon jetzt die Hände reiben: Denn **Arkham City** wird abermals die Originalstimmen zahlreicher bekannter Schauspieler bieten – Luke-Skywalker-Mime Mark Hamill wird beispielsweise wieder den Joker geben, Kevin Conroy aus der britischen TV-Serie *The Office* den Titelhelden Batman.

Sie merken also: Die Zeichen stehen nicht nur gut, sondern exzellent, dass **Batman: Arkham City** ein Genre-Knaller wird. Und wer weiß, vielleicht darf der Kalendermann am Releasetag (21. Oktober 2011) dann Folgendes vermelden: „Juhu, endlich ist es vollbracht. Jetzt schreibt garantiert keiner mehr so doofe Artikeleinleitungen über angeblich so mäßige PC-Spiele zu Comic-Superhelden." ❑

FAMOSE UMSETZUNG | Der Pinguin wirkt gleichermaßen bedrohlich und bemitleidenswert – so adaptiert man Comic-Halunken!

„Eines der besten Spiele des Jahres – daran gibt es keinen Zweifel mehr!"

Thorsten Küchler

Batman: Arkham Asylum hat mich damals auf dem falschen Redakteurs-Fuß erwischt – bis zur Testversion war ich mir noch sicher, dass die Superhelden-Adaption ein ziemlich mäßiges Spiel wird. Aber aus Fehlern lernt man bekanntlich – und beim Nachfolger **Arkham City** wird mir eine solche Unterschätzung mit Sicherheit nicht wieder passieren. Allein schon deshalb, weil die zwei (leider viel zu kurzen) Schnupperstunden mit der Vorab-Version bleibenden Eindruck hinterlassen haben. Ohne Zweifel: Rocksteady ist auf dem besten Weg, eines der Top-Spiele des Jahres zu erschaffen. Technisch makellos, spielerisch glänzend – **Arkham City** wird seinen bereits meisterhaften Vorgänger überflügeln.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Warner Bros. Interactive
ENTWICKLER: Rocksteady
TERMIN: 21. Oktober 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Tomb Raider

Von: Sebastian Weber

Crystal Dynamics stellt die Tomb-Raider-Reihe mal wieder auf den Kopf – Lara Croft wird menschlicher und kämpft erstmals ums nackte Überleben.

Denkt man an Lara Croft, dann hat man direkt ein sehr detailliertes Bild vor dem geistigen Auge: eine großbrüstige Brünette in hautengen Klamotten, mit langen, zum Zopf gebundenen Haaren, zwei schwere Knarren im Holster am Gürtel. Eine moderne Amazone, die gefährlichen Tieren sowie schwer bewaffneten Söldnern unerschrocken ins Auge blickt und diese mit blauen Bohnen vollpumpt. Alles nur, um am Ende ein wertvolles Artefakt einer längst vergessenen Kultur aus irgendeiner Ruine zu stehlen … oder besser: zu bergen. Diese übermenschliche Gestalt hetzte nun seit nunmehr 15 Jahren durch neun Spiele und gelangte so zu Kultstatus als Werbe-Ikone, beliebtes Poster-Motiv für pubertierende Jungs oder Darstellerin in Musikvideos. Entwickler Crystal Dynamics (verantwortlich für **Legend**, **Anniversary** und **Underworld** sowie **The Guardian of Light**) beraubt Lara Croft nun scheinbar aller Eigenschaften, welche die Power-Frau ausgemacht haben, und macht stattdessen ein schwaches, naives und vor allem geschundenes Mädchen aus ihr. Und das könnte das Beste sein, was **Tomb Raider** seit Langem passiert ist.

Die neue Lara Croft ist gerade mal 21 Jahre alt. Kurz nach ihrem Uni-Abschluss heuert sie auf einem Schiff, der Endurance, an, um sich mit der Besatzung aufzumachen, vor der Küste Japans verlorene Schätze zu finden. In einem Sturm reißt es den Kahn allerdings auseinander und Lara sowie Teile der Crew stranden ohnmächtig am Ufer einer Insel in der Nähe. Als Lara gefesselt in einer Höhle aufwacht, beginnt das Spiel (siehe Seite 32). Bereits innerhalb der ersten Spielminuten machen die Entwickler Ihnen dann klar, dass Lara Croft eben nicht mehr die oben beschriebene Superfrau ist. Stattdessen streift sie ängstlich, teils panisch durch die erste Höhle des Spiels, zieht sich

FRISCHLING | Lara Croft kommt gerade frisch von der Uni, ist zarte 21 Jahre alt. Diese Voraussetzungen nutzen die Entwickler, um zu Beginn eine naive, hilflose Heldin zu zeichnen, die im Kontrast zur abgebrühten, skrupellosen Heroine der Vorgänger steht.

MENTOR | Lara trifft ziemlich früh im Spiel Schiffskapitän Conrad Roth wieder. Er fungiert als väterlicher Ratgeber.

DIE PFLICHT | Ein **Tomb Raider**-Spiel kommt nicht ohne ausgedehnte Kletter-Rätsel aus. Die Entwickler überarbeiten die Steuerung allerdings.

Verletzungen zu, stöhnt vor Schmerzen, humpelt oder strauchelt. Und genau diese Erlebnisse, die Lara auf der unbekannten Insel mit all ihren Gefahren durchstehen muss, sollen sie letztlich ansatzweise zu dem machen, was man aus früheren **Tomb Raider**-Spielen kennt.

Abgesehen vom ersten „Level" zeigen uns die Entwickler bei unserem Vor-Ort-Besuch in Redwood City, Kalifornien auch eine etwas spätere Passage. Das Wort Level passt bei **Tomb Raider** allerdings nicht ganz. Die Insel hat vielmehr Open-World-Charakter und besitzt mehrere Areale, die Sie jedoch erst nach und nach erreichen können, wenn Laras Equipment beziehungsweise ihre Fähigkeiten es zulassen. Als Beispiel nennen die Entwickler Laras Felshammer, mit dem sie später auch Steinwände erklimmen kann. So gelangen Sie dann in höher gelegene Gebiete, die vorher unerreichbar waren. Diese Rückkehr an zuvor bereits besuchte Orte, um bestimmte Punkte noch zu erkunden, soll spielerischen Nutzen haben und vor allem glaubwürdig in die Rahmenhandlung eingebettet sein. Wie spielentscheidend dies am Ende aber tatsächlich ist, können wir noch nicht sagen.

In der Passage, die man uns zeigt, dreht sich alles um Conrad Roth, den Kapitän des Schiffes, mit dem Lara unterwegs war. Der harte Hund taucht in einer Zwischensequenz, die wie alle anderen beeindruckend inszeniert ist, wieder auf, hat allerdings mit einem Rudel Wölfe zu tun, die ihm im Kampf eines seiner Beine zerbeißen. Nachdem Lara die Bestien verscheucht hat, stürzt sie zu dem Verwundeten. Obwohl das Heulen der Vierbeiner noch zu hören ist und Conrad schwere Verletzungen davongetragen hat, sieht man Frau Croft die Freude an, einen bekannten Menschen zu treffen – Erleichterung und ein Gefühl der Sicherheit zeichnen sich darin ab. Hier zahlt es sich aus, dass die Entwickler großen Wert auf glaubwürdige Gesichtsanimationen legen.

Conrad trägt Lara auf, einen Verbandskasten sowie ein Funkgerät zu suchen, immerhin will auch er von der vermaledeiten Insel wegkommen. Lara zögert, zweifelt daran, dass sie es schafft. Jedoch nur zunächst, denn Conrad kann der kleinen Abenteurerin Mut machen. Ab diesem Zeitpunkt übernehmen Sie wieder die Kontrolle über die Heldin und sind völlig frei, wie Sie die Tempelanlage, in der Conrad und Lara sich befinden, durchqueren und in die Höhle gelangen, die sich an einem Steilhang über den Gebäuden befindet. Karl Stewart, der oberste Wächter der **Tomb Raider**-Marke bei Crystal Dynamics, spielt uns die Passage vor und entscheidet sich, Lara über die Dächer nach oben klettern zu lassen. Hier greift das typische Gameplay der Reihe, denn Sprünge, Kraxeleinlagen und Umwelträtsel bestimmen nach wie vor einen Großteil der Spielzeit. Allerdings gibt es Neuerungen: Früher mussten Sie Laras Sprünge präzise ausrichten, damit die Gute nicht abstürzte – auch wenn später die Funktion hinzukam, dass Lara sich noch schnell festhalten konnte, wenn man rechtzeitig die entsprechende Taste drückte. Im neuen **Tomb Raider** haben Sie die Möglichkeit, Lara sogar in der Luft noch

DRAMATISCHER START: DIE ERSTE MISSION IN BILDERN

Bereits die ersten Spielminuten in Tomb Raider geben einen Eindruck davon, wo die Reise nach der Neuausrichtung hingeht. Wir zeigen Ihnen, wie es Lara ergeht:

◀ Lara erwacht kopfüber baumelnd in einer Höhle. Um sie herum hängen scheinbar menschliche, leblose Körper. Wie Lara hier gelandet ist, erfahren Sie nicht. Sie wissen nur, dass Lara sich auf einem Schiff befand, das in einem Sturm kenterte. Um sich aus der misslichen Lage zu befreien, muss sich Lara in Schwung versetzen (eines von vielen Physikrätseln im Spiel) und die um sie herum hängenden Leichen mithilfe der Kerzen entzünden. So kann sie schließlich auch sich selbst anzünden (so hart es klingt), damit schließlich das Seil reißt.

▶ Nachdem Lara das Seil schließlich durchgebrannt hat, stürzt sie in die Tiefe und somit gleichzeitig in die Freiheit. Jedoch fällt sie auf einen Haufen Schrott, aus dem eine Eisenstange ragt, welche sich bei der Landung durch die Seite der Heldin bohrt. Schon nach fünf Minuten schafft es Crystal Dynamics, dass man als Spieler schwer schlucken muss, als sich Frau Croft unter Schmerzensschreien das Metall aus dem Körper zieht.

◀ Trotz blutender Wunde schleppt sich Lara durch die Gänge der Höhle, auf der Suche nach dem Ausgang. Immer wieder hört sie dabei hier und da Geräusche, die darauf hinweisen, dass die junge Schatzjägerin nicht alleine ist. Nach einigem Herumirren packt ein verwilderter Typ Lara, gibt vor, ein Freund zu sein. Die selbst gebastelte Waffe, mit der er um sich schlägt, lässt allerdings andere Schlüsse zu. Während einer kleinen Rauferei wird Lara den Kerl los, hinter ihr verschütten schließlich Steine den Tunnel, in den sie flüchtet.

HILFREICH | Objekte, mit denen Sie interagieren können, sind mit einem entsprechenden Symbol gekennzeichnet, die Kiste zum Beispiel mit einer Flamme.

▶ Die Explosion der Gasflaschen hat den Weg frei gemacht, allerdings auch die Architektur der Höhlen beschädigt, sodass diese unter lautem Getöse nach und nach einstürzen. Lara muss also schnellstmöglich an die Oberfläche gelangen. Die Entwickler setzen die Flucht spektakulär in Szene, inklusive eines nervenaufreibenden Quicktime-Events am Ende – teilweise ist die Grafik gar so detailliert, dass man nicht sofort erfassen kann, wo man die Heldin hinsteuern soll.

◀ Schließlich erreicht Frau Croft eine letzte große Höhle – jedoch scheinbar eine Sackgasse. Allerdings fließt ein kleiner Fluss durch die Kammer, unter einer Steinwand hindurch. An dieser hat der Bewohner der Höhlen Gasflaschen gestapelt. Hier knacken Sie das erste Rätsel: Irgendwie müssen Sie es schaffen, einen Haufen Abfall, der in dem Raum herumliegt, zu entzünden und ihn dann zu den Gasflaschen zu bringen, ohne dass der Fluss das Feuer löscht.

INTERVIEW MIT **DARRELL GALLAGHER**

„Lara Croft als Charakter war uns zu vorhersehbar geworden!“

Darrell Gallagher ist der Chef von Crystal Dynamics.

PC Games: Das neue **Tomb Raider** lässt sich kaum mehr mit seinen Vorgängern vergleichen. Wie kam es zu dieser Neuausrichtung?

Gallagher: „Das war für uns ein logischer Schritt. Als wir damals die **Tomb Raider**-Reihe übernahmen, war uns von Anfang an klar, dass wir unsere Spiele auf eine Trilogie ausrichten wollen – deren letzter Teil war **Underworld**. Danach sollte etwas anderes kommen. Wir haben uns dann angeschaut, wofür Lara Croft steht, und erkannten, dass ihr Charakter inzwischen sehr berechenbar war. Man wusste, sie würde gut aussehen, zwei Knarren benutzen etc. Aus dieser Vorhersehbarkeit wollten wir einfach ausbrechen, wir wollten Laras Charakter sich in eine andere Richtung entwickeln lassen, sie nicht mehr wie eine Superheldin dastehen lassen. Sie letztlich menschlicher, verletzlicher und somit auch für die heutige Zeit glaubhafter zu gestalten, war aus unserer Sicht ein Schritt, etwas zu schaffen, wie man es zum Beispiel von Filmen wie **Batman Begins** oder **Casino Royale** kennt.“

PC Games: Habt ihr keine Angst, dass die Fans der Reihe diese Veränderung nicht gutheißen?

Gallagher: „Es gibt sicherlich Fans da draußen, die am liebsten immer wieder ein Spiel wie **Tomb Raider 1** (1996) vorgesetzt bekommen würden. Aber Spiele haben sich seit dieser Zeit stark verändert und auch wir müssen mit **Tomb Raider** versuchen, mit der Zeit zu gehen. Den Reaktionen nach, die wir nach den ersten Informationen und Bildern erhalten haben, scheint die Community das neue **Tomb Raider** aber gut aufzunehmen.“

PC Games: Gibt es denn noch eine Verbindung zwischen den alten Spielen und dem neuen **Tomb Raider**?

Gallagher: „Du meinst so was wie Lara Croft?“ (lacht)

PC Games: Ja, abgesehen von Lara. In den Vorgängern haben wir ja einiges über sie, ihre Eltern und ihre Vergangenheit erfahren. Stützt sich euer neues Spiel noch darauf oder ist es etwas komplett Neues?

Gallagher: „Natürlich wird es Elemente aus vergangenen Spielen geben, auf die wir uns beziehen. Aber eine direkte Verbindung planen wir nicht ein. Uns ging es eher darum, herauszustellen, was Lara Croft ausmacht, deshalb hat die Lara Croft von heute nicht unbedingt etwas mit der Lara von früher zu tun. Die neue Lara könnte zum Beispiel neben dem Studium in einer Bar als Bedienung gearbeitet haben, um sich ein wenig Kohle zu verdienen. So etwas wäre für den alten Charakter nicht denkbar gewesen. Wir möchten **Tomb Raider** nachvollziehbarer gestalten, es wird deshalb auch keine Szenen geben, in denen man in eine Höhle marschiert, ein paar Skelette abknallt und dann irgendein Artefakt mitnimmt oder so was.“

PC Games: Zum Schluss: Wann soll **Tomb Raider** erscheinen?

Gallagher: „Einen genauen Termin kann ich noch nicht nennen. Ich denke, dass wir es 2011 nicht mehr schaffen. Aber es kommt auf jeden Fall noch in dieser Dekade, so viel ist sicher.“

zu steuern. Ob Sie die Geschwindigkeit des Sprungs erhöhen oder verlangsamen oder den Flug nach links oder rechts korrigieren möchten – all das ist möglich, wenn auch nicht realistisch. Allerdings versprechen die Entwickler, dass das System das Spiel nicht zu einfach werden lässt.

Nach einigem Geklettere kommt Lara schließlich in der Höhle an, schleicht vorsichtig hindurch, immer wieder vom Geheule der Wölfe erschreckt. Tief im Inneren der Grotte findet sie schließlich den gesuchten Verbandskasten und das Funkgerät, packt beides ein und macht sich wieder auf den Weg zu Conrad. Doch plötzlich springt ein Wolf aus einem Gang, es beginnt ein Kampf auf Leben und Tod. Hier setzen die Entwickler auf Quicktime-Events. Wenn Sie alle Knöpfe in der geforderten Reihenfolge betätigen, besiegt Lara das Ungetüm. Schaffen Sie das nicht, stirbt Frau Croft einen grausamen Tod – Crystal Dynamics schreckt nicht davor zurück, Lara auf teils erschreckend brutale Weise umkommen zu lassen.

Sobald das Biest besiegt ist, geht es wieder raus aus der Höhle, in Richtung einer Brücke, die in die Tempelanlage hinabführt. Kaum betritt Lara jedoch das morsche Holz, bricht die gesamte Konstruktion zusammen und sie stürzt etliche Meter tief einen Wasserfall hinab. Lara schleppt sich daraufhin wieder einmal vor Schmerz keuchend an Land und bringt die Beute dem wartenden Verbündeten Conrad. Mission erfolgreich, doch sie stellt nur ein winziges Teil im Puzzle **Tomb Raider** dar. Auch uns fehlen noch einige Puzzle-Teile, die uns die Entwickler allerdings nicht liefern möchten. So scheint es, dass es eine Art Charakterentwicklungssystem geben wird. Wie das genau funktioniert, behalten unsere Gesprächspartner aber für sich. Genauso wie den Story-Verlauf. Was hat es mit dem Verrückten aus der Höhle direkt zu Beginn des Abenteuers zu tun? Wie ist die Insel strukturiert? Welche weitere Ausrüstung wird es am Ende geben – wir wissen nur von Laras Felshammer sowie Pfeil und Bogen und können auf Pistolen schließen.

Doch obwohl noch viele Fragen offen sind, hat uns das bisher Gesehene überzeugt. Spielerisch erlebt man in **Tomb Raider** eine völlig andere Lara Croft als gewohnt, was aber exzellent umgesetzt wurde. Dazu kommt eine teils fantastische Grafik und vor allem Mimik der Charaktere. Das Ganze hat allerdings seinen Preis: Crystal Dynamics gibt aktuell 2012 als Veröffentlichungstermin an. Und das ist noch eine lange Wartezeit.

AUSBLICK | Nachdem Lara zu Beginn aus der Höhle geflüchtet ist, erkennt sie mit diesem ersten Blick über die Insel ihre ausweglose Situation.

„Dieses Spiel könnte das beste Tomb Raider aller Zeiten werden!“

Sebastian Weber

Ich bin beeindruckt. Beeindruckt davon, was Crystal Dynamics mit **Tomb Raider** abzuliefern scheint, aber auch davon, wie viel Mut die Kalifornier damit beweisen. Vergessen Sie alles, was Sie über Lara zu wissen glauben. Die neue, deutlich jüngere Frau Croft ist unerfahren, naiv und ängstlich. In vielen Szenen kann man die Panik in den Augen der Schatzsucherin regelrecht sehen, fühlt mit ihr, schluckt schwer, wenn das arme Ding sich etwas tut. Von dieser emotionalen und atmosphärischen Komponente abgesehen gefallen mir einige spielerische Änderungen, beispielsweise die Sprungsteuerung, und die unglaublich stimmige Grafik. Nicht jeder wird das neue **Tomb Raider** lieben, verpassen sollte man das Spiel aber nicht!

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Crystal Dynamics
PUBLISHER: Square Enix
TERMIN: 2012

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Von: Patrick Schmid

Neue Engine, neues Zweikampfverhalten – FIFA 12 verspricht viele Veränderungen.

BILDINFO
Alle Screenshots sind von Hersteller Electronic Arts und stammen aus den Konsolenversionen von **FIFA 12**.

FIFA 12

VOLLE KONZENTRATION | Wenn Torres so zum Abschuss kommt, wird's gefährlich!

Die letzten beiden Jahre waren für PC-Fans der **FIFA**-Serie sehr hart, denn sie wurden jeweils mit einer im Vergleich zu den Konsolenversionen deutlich abgespeckten Ausgabe des Spiels abgespeist. Zwar gibt es noch keine Bestätigung von EA, aber die Hinweise verdichten sich, dass im Jahr 2011 auch PC-Spieler endlich wieder in den vollen Genuss des Kickspiels kommen werden. Dem Fußballgott sei Dank!

Die Frage nach dem besten Fußball-Videospiel resultiert ja traditionell in einem jährlichen stattfindenden Duell zwischen Konamis **PES**- und EAs **FIFA**-Reihe. Während die Japaner bislang aber noch keinerlei Details zu den geplanten Veränderungen für **PES 2012** veröffentlicht haben, legt EA mit seinen Ankündigungen für **FIFA 12** nun mächtig vor.

Die wohl größte Neuerung ist die sogenannte „Impact Engine", die laut EA neben dem Spielgefühl vor allem das Zweikampfverhalten und die Ballphysik grundlegend verändern wird. Außerdem sollen Clipping-Fehler, die vor allem bei Grätschen häufig auftraten, der Vergangenheit angehören. Die neue Engine berechnet nämlich exakt den Ort, an dem Körperteile von Spielern aufeinandertreffen, und verhindert dadurch das Ineinander-Verschwinden der Arme und Beine der virtuellen Fußballstars. Außerdem merkt sich **FIFA 12**, an welchen Körperstellen ein bestimmter Spieler bereits getroffen wurde, woraus im weiteren Spielverlauf eine Verletzung resultieren kann. Und gegebenenfalls treten diese bei angeschlagenen Spielern sogar ohne Gegnereinwirkung auf, wenn diese beispielsweise gegen Ende eines Matches zu einem schnellen Sprint ansetzen oder bei der Landung nach einem Kopfball umknicken.

Besonders bemerkbar macht sich die neue Physik immer dann, wenn Spieler unterschiedlicher Größen- und Gewichtsklassen aufeinandertreffen. Wo früher eine Kollision zwischen einem kleinen Spieler wie Messi und einem Brocken wie Rio Ferdinand in der gleichen Animation endete wie das Aufeinandertreffen zweier körperlich ähnlich gebauter Spieler, berechnet **FIFA 12** nun die Größenverhältnisse genau mit ein. Daher würde ein solcher Zusammenprall

DAS IST NEU!

Auch der zwölfte Ableger der FIFA-Reihe wartet wieder mit zahlreichen Neuerungen auf. Die wichtigsten haben wir für Sie zusammengetragen:

- **Impact-Engine**
  Mit der neuen Physik-Engine werden sowohl Kollisionen zwischen Spielern als auch Verletzungen deutlich realistischer als bisher dargestellt.
- **3D-Head-Scanning**
  Bei dieser neuen Technologie wird der Kopf eines Spielers von insgesamt 18 verschiedenen 3D-Kameras von allen Seiten abgelichtet und anschließend vom Computer zu einem 3D-Abbild zusammengefügt. Dadurch wirken die Gesichter deutlich realitätsnäher.
- **Überarbeitetes Pressing**
  Anstatt nur schnurstracks den ballführenden Mann zu attackieren, dürfen Sie nun variabel den Abstand regulieren und so Räume enger machen.
- **Größenvorteile**
  Große Stoßstürmer wie Gomez oder Toni schirmen nun gekonnt den Ball ab und warten auf nachrückende Mitspieler.
- **Verbesserte künstliche Intelligenz**
  Die KI achtet nun mehr auf die individuellen Fähigkeiten der Mitspieler.

DIE KÖNIGLICHEN | Die 3D-Head-Scanning-Technologie bewirkt, dass auch die deutschen Superstars wie Özil, Khedira und Co. lebensechter aussehen als je zuvor.

DIE 3D-HEAD-SCANNING-TECHNOLOGIE

Electronic Arts on tour! Mit dem mobilen 3D-Head-Scanning-Studio sollen nach und nach alle Topspieler der Welt digitalisiert werden.

Was ist denn da los? Ein kleines, leuchtendes Zelt, darin wimmelt es nur so von Kabeln und Technik und ein deutscher Nationalspieler nach dem anderen verschwindet im Vorlauf des DFB-Länderspiels gegen Italien im Inneren. Was zunächst kurios klingt, hat im Endeffekt eine einfache Erklärung: EA ist mal wieder mit seinem mobilen 3D-Head-Scanning-Studio unterwegs! 3D-Head was?! Lesen Sie weiter!
Die neue Technologie ist verblüffend, denn insgesamt 18 sündhaft teure, stereoskopische 15-Megapixel-3D-Kameras filmen aus allen erdenklichen Winkeln den Kopf eines Spielers und erstellen aus diesen Bildern schließlich ein sehr lebensechtes 3D-Modell, das später im Spiel verwendet wird. Kopfform, Mund und Ohren sehen dadurch originalgetreuer aus als je zuvor. In einem zweiten Scan-Vorgang wird außerdem die Frisur genau abgelichtet, wofür der Spieler seinen Kopf nach vorne beugen muss. Letztendlich folgt noch eine kurze Nachbearbeitung durch einen Grafiker, um dem statischen Gesicht noch ein wenig Leben einzuhauchen, und fertig ist der digitale Mats Hummels, Mesut Özil oder Manuel Neuer.
In den vergangenen zwei Jahren hat EA mit seinem Studio bereits acht Länder besucht, weshalb die meisten der Fußball-Weltstars bereits in der Head-Scan-Datenbank vertreten sind. Einmal gefilmte Köpfe werden dann auch für zukünftige **FIFA**-Spiele weiterverwendet, denn schließlich verändert sich über die Jahre höchstens die Frisur oder Gesichtsbehaarung und diese lassen sich relativ leicht nachbearbeiten. Übrigens nutzt EA die neue Technologie auch für andere Spiele, etwa das kommende Action-Rollenspiel **Mass Effect 3**.

ZELTLAGER | EAs mobiles Studio war bereits in acht Ländern unterwegs, um Stars abzulichten.

DER KAPITÄN | Philipp Lahm sowie die ganze Nationalmannschaft wurden bereits gefilmt.

VORHER | BVB-Star Hummels während der Aufnahme im mobilen 3D-Head-Scan-Studio.

NACHHER | Und so sieht Mats Hummels im Spiel aus. Eine verblüffende Ähnlichkeit, oder?

für Messi nun wohl eher schmerzhaft enden. Selbstverständlich spielen bei solchen Aktionen aber auch die individuellen Fähigkeiten des Spielers eine Rolle, weshalb es auch passieren kann, dass Messi den Hünen einfach mit einer eleganten Körpertäuschung umdribbelt.

Aaron McHardy, Lead Designer des Spiels, bezeichnet die neue Physik als „die größte Neuerung seit der Portierung von **FIFA** für die aktuelle Konsolengeneration". In der Theorie klingt die Impact Engine bereits sehr vielversprechend und wir sind jetzt schon gespannt, wie sehr sich das Spielgefühl letztendlich verändern wird, und hoffen, dass Verletzungen, die aus überharten Zweikämpfen resultieren, nicht zu häufig auftreten, das wäre schlecht fürs Balancing.

Die neue Spielphysik ist aber bei Weitem nicht die einzige große Änderung bei **FIFA 12**, denn auch was die Optik betrifft, hat sich sehr viel getan: „3D Head Scanning" heißt die neue Technik, dank welcher der Kopf eines Spielers mit insgesamt 18 (!) 3D-Kameras von allen Seiten abgelichtet und anschließend zu einem dreidimensionalen virtuellen Spielerschädel wieder zusammengefügt wird. Diese Aufnahmeprozedur ist natürlich sehr aufwendig, weshalb EA bis zum Release niemals alle Fußballer im Spiel auf diese Weise ablichten können wird. Die wichtigsten Teams der Welt sollen aber auf jeden Fall komplett eingescannt werden und auch deutsche Fußballfans dürfen sich freuen, denn die gesamte Nationalelf wurde jüngst im Rahmen eines Freundschaftsspiels vollständig digitalisiert. Eine genaue Auflistung wird zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben, weitere Infos und Erklärungen zur Technik finden Sie im Kasten oben auf dieser Seite.

Das Gameplay bleibt ebenfalls nicht unangetastet: Besonders bei der Verteidigung sah EA einen Ansatzpunkt für Verbesserungen und deshalb hat man das Pressing-Verhalten ein wenig umgekrempelt. Bisher war es so, dass der vom Spieler gesteuerte Kicker beim Gedrückthalten einer Taste schnurstracks auf den ballführenden Gegner zulief und diesen bedrängte. Für geübte Spieler ist aber genau dieses Verhalten eine willkommene Ge-

„GUTEN ABEND ALLERSEITS!" | Die neue Kameraperspektive erinnert mehr an eine Fernsehübertragung als an ein Fußball-Videospiel. Fehlt nur noch Heribert Faßbender.

GLANZPARADE | Arsenal-Keeper Fabianski rettet im letzten Moment vor dem einschussbereiten Anelka. Der wird anschließend, dank der neuen Engine, physikalisch korrekt auf den Rasen stürzen.

ELLBOGENEINSATZ | Kollisionen in der Luft und auf dem Boden werden dank der neuen Impact Engine genauestens berechnet – und können für den unterlegenen Spieler schmerzhafte Folgen haben.

HUCH?! | Nein, das ist nicht die neue Spielgrafik. Mit solcherlei Simulationen berechnet **FIFA 12** exakt das Spielverhalten von Top-Teams wie Barcelona oder Real Madrid.

legenheit, um Angriffe erfolgreich vorzutragen, denn wenn ein oder mehrere Gegner auf den ballführenden Mann zustürmen, ergeben sich zwangsläufig an anderer Stelle Freiräume, in die man im richtigen Moment die virtuellen Mitspieler schicken kann. In **FIFA 12** wird es deshalb nun möglich sein, den ballführenden Kicker zwar unter Druck zu setzen, gleichzeitig aber auch die Entfernung zu ihm zu regulieren, um so dem Gegner eben nicht zu viele Freiräume zu gewähren. Dadurch wird das Verteidigungsspiel deutlich variabler.

Auch beim Offensivspiel hat sich einiges getan. Bislang waren größere Stürmer vom Typ Luca Toni bei der **FIFA**-Reihe eher unbeliebt. Zwar sind diese natürlich kopfballstärker als ihre kleineren Kollegen wie Villa oder Messi, die mangelnde Schnelligkeit und Dribbelfähigkeit fehlte ihnen aber an allen Ecken und Enden. Nun kann EA solche „Sturmtanks" selbstverständlich nicht einfach schneller machen, um deren spielerische Defizite auszubügeln, aber dank der neuen Engine dürfen die wuchtigeren Stars nun geschickt ihren Körper einsetzen, um den Ball abzuschirmen und schließlich nachrückende Teammitglieder mit geschickten Rück- und Steilpässen zu versorgen. Und auch dem Strafraumspiel kommt diese Veränderung natürlich sehr zugute.

Schließlich darf auch eine Verbesserung der KI auf der Änderungsliste nicht fehlen. Dank dieser sollen die computergesteuerten Teams ihre Star-Spieler nun deutlich stärker berücksichtigen und gezielt deren individuelle Fähigkeiten ins Spiel miteinbeziehen. Kombiniert mit dem ebenfalls angekündigten Ausbau der von **FIFA 11** bereits bekannten Personality-Plus-Spezialfähigkeiten, die einige Star-Spieler besitzen, kann man daraus schließen, dass Weltstars des Fußballs wie Ronaldo, Messi, Rooney und Co. eine deutlich wichtigere Rolle bei den Matches spielen werden.

Insgesamt klingen die neuen Features von **FIFA 12** jedenfalls durch die Bank sinnvoll, insbesondere die neue Engine dürfte auch bei Veteranen für große Vorfreude sorgen. Noch durften wir die Veränderungen nur anhand einer Präsentation begutachten, aber was wir gesehen haben, hat unser Interesse geweckt. Glücklicherweise steht bereits für Ende Mai ein erster Anspieltermin an, weshalb wir Ihnen in der nächsten Ausgabe unsere ersten Spieleindrücke ausführlich nachliefern werden. Es erwartet uns auch in diesem Jahr wieder ein spannender Zweikampf um die PC-Fußballspiel-Krone und wenn Konami für **PES 2012** nicht deutlich nachlegt, könnte EA mit **FIFA 12** den bisherigen Spitzenreiter vielleicht sogar vom Thron stürzen. Hoffentlich kriegen auch wir PC-Spieler anno 2011 den vollen Umfang und nicht wieder eine eher halbherzige Konsolenportierung. ❑

Die Superstars!

Manchesters Wayne Rooney im Zweikampf mit Cesc Fabregas und Johan Djourou vom FC Arsenal. Selbstverständlich sind alle großen Ligen Europas wieder voll lizenziert.

EL CLÁSICO | Auch die Fußballtempel dieser Welt, hier das „Estadio Nou Camp" in Barcelona, werden für **FIFA 12** auf den aktuellen Stand gebracht und sehen richtig klasse aus.

„Ein Fußballfest, hoffentlich diesmal auch ohne Einbußen für PC-Spieler"

Patrick Schmid

In den letzten beiden Jahren hat mich als PC-Spieler die **FIFA**-Reihe eigentlich überhaupt nicht interessiert und ich habe, ohne groß zu überlegen, zu den jeweiligen **PES**-Spielen gegriffen. Klar, **FIFA 11** war nicht schlecht, aber wieso soll ich mich mit einer im Vergleich zu den Konsolenfassungen veralteten Version abspeisen lassen? Ich hoffe, EA hat diese Problematik nun erkannt, und versorgt in diesem Jahr auch PC-Spieler endlich wieder mit der vollen Packung. Denn was Änderungen und neue Features betrifft, strotzt **FIFA 12** schon jetzt nur so vor Potenzial. Ich freue mich jedenfalls schon riesig aufs Selbst-Anspielen, bin aber auch gespannt, was Konami für **PES 2012** geplant hat.

GENRE: Sport
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: EA Sports
TERMIN: Herbst 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

Driver: San Francisco

Von: Maik Bütefür/
Marc Brehme

Das neue Driver will die Atmosphäre berühmter Film-Verfolgungsjagden einfangen.

Driver: San Francisco ist der vielversprechendste Teil der Reihe, den es jemals gab. Eine Aussage, die freilich durch die Spielhistorie relativiert wird: **Driver 2** lastete die in Ehren ergraute PSone bis über das Limit hinaus aus und neben der Grafik kam auch der Spielspaß ins Stocken. **Driver 3** war technisch beeindruckend, aber im Zuge der Entwicklung hatte man irgendwie vergessen, auch noch ein gutes Spiel zu entwerfen. **Driver: Parallel Lines** ging wieder einen Schritt zurück zu den Wurzeln der Serie, wirkte allerdings technisch altbacken und wie der müde Versuch, **GTA** Konkurrenz machen zu wollen. Und dennoch, nach insgesamt 90 Minuten Spielzeit sind wir zuversichtlich, dass die Entwickler von Reflections aus Fehlern der Vergangenheit viel gelernt haben. **Driver: San Francisco** wirkt erfrischend gradlinig und zieht sich aus dem Konkurrenzkampf mit **GTA** zurück.

90 Minuten dauerte unsere Session im Story-Modus und bereits das schick gerenderte Intro sieht aus, wie man es von einem **Driver** gewohnt ist: handwerklich ordentlich, inhaltlich etwas klischeehaft. Tanners Erzfeind Jericho nutzt den Gefangenentransport zum Ausbruch, was den **Driver**-Protagonisten dazu veranlasst, mit Vollgas in Richtung Unfallstelle zu rasen. Kaum angekommen, geht alles schief. Tanner verliert die Kontrolle über sein Fahrzeug und ein herannahender LKW rammt Tanners gelb-schwarzen Dodge Challenger zu Klump. Was nun folgt, ist verwirrend und das ist noch untertrieben. Denn während Tanner und sein Partner zunächst in Richtung Krankenhaus unterwegs sind, sitzen beide kurz darauf auch schon wieder in besagtem Challenger, der nun doch nur ein paar Dellen und Kratzer hat. Da staunt nicht nur Tanner, auch wir rieben uns verwundert die Augen.

Kreativ-Chefentwickler Edmonson und sein Team wollen sich noch nicht in die Karten schauen lassen, geben aber zu, dass Tanner im Koma liegt und nicht alles, was er dabei erlebt, auch so passiert. Hätte uns auch gewundert, denn Tanner ist nicht nur überraschend fit, sondern kann plötzlich seinen Körper verlassen und die Körper anderer Verkehrsteilnehmer übernehmen. Plötzlich sitzt Tanner am Steuer eines Krankenwagens und rast mit Blaulicht durch den Verkehr, verwirrt vor sich hinstammelnd. Kaum am Krankenhaus angekommen, springt der Undercover-Cop auch schon wieder zurück in seinen eigenen Körper und versucht, seinem Partner zu erklären, was er gerade erlebt hat. Der hat nur wenig Verständnis für Tanners Gebrabbel und muss zunächst mal überzeugt werden …

Um seinem Partner die Situation glaubhaft zu verklickern, greift Tanner zum denkbar einfachsten Mittel: einer Demonstration. Wir folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm und springen

▲ **PLASTIKBOMBER** | Die Neuauflage des Dodge Charger ist nicht halb so cool wie das Original, es gibt sie aber auch als Cop-Variante.

Dodge Challenger

Ihr bevorzugtes Fortbewegungsmittel ist nicht weiß wie im Film Vanishing Point, sondern gelb-schwarz lackiert.

in einen schicken Alfa Romeo 8C Competizione, der uns eben noch geschnitten hat. Kurz darauf hat der Proll im Alfa spontan einen Polizeiwagen angerempelt und die Cops im Nacken. Kaum zurück im eigenen Körper, kündigt Tanner an, dass der Alfa den Cops entkommen ist und sich kurz darauf an einen Abschleppwagen hängen wird. Tanner wechselt wieder in den Alfa, schüttelt die Cops mit Leichtigkeit ab und dockt kurz darauf wie versprochen an einem Abschleppwagen an. Tanners Partner stutzt und beginnt. seinem Kumpel allmählich Glauben zu schenken. Wir dagegen sind immer noch etwas verwirrt. Aus rein spielmechanischer Sicht gibt's am gerade beschriebenen Shift-Feature nichts auszusetzen. Ein Druck auf die entsprechende Taste genügt und schon schwebt die Kamera aus dem Auto heraus und alles läuft in Zeitlupe ab. Ist ein neues Fahrzeug anvisiert, genügt ein weiterer Druck und Tanner sitzt am Steuer des ausgewählten Boliden. Das geht nach einigen Minuten butterweich von der Hand, ist aber ungewohnt.

Um die nächste Story-Mission in Angriff nehmen dürfen, müssen wir mit Nebenmissionen genügend Punkte sammeln. So bestritten wir etwa Autorennen, bei der wir vor der Polizei flüchteten, mussten als Cop einen Fluchtwagen stoppen oder einem Beifahrer Herzrasen verursachen. Im Ford GT rasten wir im Affenzahn durch die Häuserschluchten, drifteten durch die Kurven und machten auch vor weiten Sprüngen nicht halt. Noch sind viele Fragen offen und die Entwickler wollen sich weitere Informationen aufsparen. Wie etwa zum serientypischen Film-Director-Modus, den wir im Hauptmenü erspähten. Kreativchef Martin Edmonson ließ sich lediglich entlocken, dass dieser erheblich komfortabler sein soll als in **Driver 3**. Auch zum Mehrspielermodus gibt es bisher nur die spärliche Information, dass es satte 19 (!) Spielmodi und einen Splitscreen-Modus geben soll.

Fundierte Aussagen können wir zur Technik treffen. Diese ist ein zweischneidiges Schwert: Einerseits können wir gar nicht stark genug loben, dass die Entwickler auf superflüssige 60 Bilder pro Sekunde setzen, andererseits macht die Optik der Stadt gegenüber einem **GTA 4** keinen Stich. San Francisco wirkt steril und erinnert nicht selten eher an eine Filmkulisse als an eine echte Stadt. Die hier abgebildeten

SPLITSCREEN | Konversationen mit Ihrem Partner dürfen Sie nicht nur lauschen, sondern dank geteiltem Bildschirms auch sehen.

DIE MASSE MACHT'S | Im fetten LKW oder Bus rammen Sie andere Verkehrsteilnehmer einfach aus dem Weg. Das kennen wir aus **Terminator 2**.

COP-ALLTAG | Noch ist alles ruhig. Tanner und sein Partner tauschen Beleidigungen aus – und abends erzählen sie ihren Frauen von dem anstrengenden Tag.

GENERAL LEE | Wäre der verfolgte Dodge Charger orange, es könnte glatt eine Szene aus **Ein Duke kommt selten allein** sein. So erinnert die Szene eher an **Bullitt**.

INTERVIEW MIT **MARTIN EDMONSON**

„Du kannst in Driver nicht Bowling spielen gehen."

PC Games: Wir haben das Spiel 90 Minuten gespielt und das Fahren an sich fühlt sich großartig an. Aber das Shift-Feature ist immer noch etwas seltsam.
Edmonson: Klar, im Bezug auf die **Driver**-Serie und deren Vorlagen ist das natürlich etwas seltsam. Aber hey, Tanner liegt im Koma und in einem Koma kann alles passieren.
PC Games: Hmm, also könnte Tanner irgendwann auch auf Regenbogenstraßen oder auf dem Mond herumfahren?
Edmonson: (lacht) Nein, ganz so abgedreht wollen wir es dann nicht werden lassen. Aber ich kann da gar nicht so viel zu sagen, weil ich die Geschichte nicht spoilern möchte. Aus rein spielmechanischer Sicht ist Shift aber ein unglaublich komfortables Tool. Du kannst von einer Sekunde auf die andere gigantische Strecken überwinden. Aber ich hab schon gesehen, dass du lieber zu Zielpunkten fährst als zu springen.
PC Games: Na ja, fahren macht ja auch Spaß.
Edmonson: Natürlich. Aber es ist faszinierend, Leuten beim Spielen zuzusehen. Du hast beispielsweise viel in der Cockpit-Sicht gespielt, was etwas schwerer ist als die Außenperspektive, aber meiner Meinung nach mehr Spaß macht. Und das Shift-Feature wird auch sehr unterschiedlich benutzt. Es ist letztendlich ein Tool, nicht mehr und nicht weniger.
PC Games: Wie habt ihr es geschafft, lizenzierte Autos ins Spiel zu bekommen?
Edmonson: Sehr, sehr lange Verhandlungen mit den Herstellern (lacht). Ein extra Team tut fast die gesamte Entwicklungszeit nichts anderes, als mit Herstellern zu verhandeln. Es hilft natürlich, dass unser Spiel nicht allzu explizite Gewalt darstellt. Der Spieler bringt keine Leute um und kann auch niemanden überfahren. Vor einigen Jahren wollten die Hersteller noch nicht mal ein paar Kratzer und Dellen an ihren Fahrzeugen akzeptieren, aber mittlerweile ist man da viel umgänglicher geworden. Sie verstehen Spiele besser und einige der Vorstände haben Kinder, die solche Spiele spielen. Und wenn die sich dann beschweren, dass Daddys Auto nicht im Spiel ist … (lacht)
PC Games: Wie der Name ja schon sagt, spielt das neue **Driver** ausschließlich in San Francisco, während es in den Vorgängern fast immer mehrere Städte gab. Bekommt ihr da genug Abwechslung hin?
Edmonson: Zumindest mit San Francisco geht das. Das ist eine der seltenen Städte in den USA, die wahnsinnig unterschiedliche Umgebungen bietet. Los Angeles beispielsweise wäre als Handlungsort ziemlich öde geworden. San Francisco hat die berühmten Hügel, im Norden gibt es Freeways, im Süden staubige Landstraßen und regelrechte Rallye-Tracks, es gibt also eine Menge Abwechslung. Drei Städte wären natürlich schön, aber schon allein diese eine Stadt zu bauen, war unglaublich aufwendig. Im ersten **Driver** war das einfacher. Im Prinzip haben wir damals ja nur Kisten und Würfel auf einer Landschaft verteilt.
PC Games: Wir suchen ja in solchen Spielen immer gerne nach versteckten Secrets, Parkhäusern, Sprungschanzen etc. Gibt es in **Driver: San Francisco** neben den Missionen genug zu tun?
Edmonson: Man kann nicht Bowling spielen gehen, aber es gibt zum einen natürlich jede Menge Parkhäuser und derlei Dinge, aber eben auch die 130 Filmrollen. Die sind zum Teil ziemlich gut versteckt, manche auch etwas höher, als man erwarten würde. Da geht es dann auch darum, herauszufinden, wie man an diese Dinger herankommt.

Martin Edmonson ist Kreativer Leiter bei Ubisoft Reflections.

SCHLECHT GELAUNT | Oberfiesling Jericho will einfach nur aus dem Knast raus und greift dabei zu drastischen Mitteln – mit schweren Folgen für Tanner.

KLASSIKER | Der eigentliche Titelheld, ein 70er Dodge Challenger, ist Tanners bevorzugtes Fortbewegungsmittel und eine späte Wiedergutmachung für die Fans. Der Wagen aus der Beta von **Driver 1** schaffte es nicht ins fertige Spiel.

Screenshots stammen allesamt von Ubisoft und sind mit zahlreichen Filtern versehen, das eigentliche Spiel wirkte wesentlich heller und sauberer. Zum Ausgleich ist der Verkehr erfreulich dicht, zahlreiche Fußgänger säumen die Gehwege und die Fernsicht ist enorm.

Was uns bislang noch ein wenig gefehlt hat, war Interaktivität: Einkaufszentren mit zerstörbaren Glasfronten konnten wir beispielsweise nicht erspähen und an einigen Stellen fühlten wir uns gegängelt. Trotz Küstennähe war es uns nicht möglich, bis zum Strand vorzudringen, stets war der Weg versperrt. Ohne Fehl und Tadel sind dagegen die rund 140 Fahrzeugmodelle, die wunderbar detailliert gestaltet wurden und im Gegensatz zu so manch anderem Spiel allesamt ein individuelles, herrlich authentisches Cockpit bieten. Klassiker wie der Ford Mustang Fastback von Steve McQueen in **Bullitt**, der Pontiac Firebird aus **Ein ausgekochtes Schlitzohr** und der Lamborghini Miura aus der grandiosen Eröffnungssequenz von **The Italian Job** (das Original von 1969) sehen genauso hervorragend aus wie die modernen Renner Ruf Porsche 911 oder Ford GT – klasse! ❑

„Driver: San Francisco ist ab sofort auf meiner Must-have-Liste für 2011." *Maik Bütefür**

Ich weiß, die Entwickler haben bei vorangegangenen Teilen viel versprochen und wenig gehalten, aber ich hatte schon lange nicht mehr so viel Spaß am virtuellen Steuer. Ich habe **Driver** damals geliebt (und aufgrund des Schwierigkeitsgrades gehasst) und das neue Spiel weckt in mir die gleiche Begeisterung. Wie oft muss man schon bei einem Entwicklerbesuch von der Konsole weggezerrt werden, obwohl man heult, kreischt und auf den Boden stampft? Hier gehts einzig und allein darum, mit PS-strotzenden Karren butterweich um Kurven zu driften und sich durch den Verkehr zu schlängeln. Und auch wenn die Stadt etwas steril aussieht, die Begeisterung über die zahlreichen berühmten Filmvorlagen trieft aus jeder Pore des Spiels.

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Reflections
TERMIN: September 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

*Maik Bütefür ist freier Autor unseres Schwestermagazins play³.

STIRB LANGSAM | Max Payne, wie ihn Rockstar im Jahr 2011 sieht: muskelstrotzend, kahlrasiert und kompromisslos. Nicht allen Fans gefällt das.

KAPUTTER COP | Viele Abschnitte des Spiels werden in Rückblenden erzählt, die die Lücke zwischen Teil 2 und Max' Leben in São Paulo schließen soll.

Max Payne 3

Von: Robert Horn

Hier kommt ein Spiel, das Zeitlupenballereien inszeniert wie kein zweites.

Lassen Sie uns nicht darüber diskutieren, was **Max Payne 3** nicht ist. Lassen Sie uns nicht über das aus Sicht der Serie vielleicht unpassende Setting streiten, die ungewohnte, muskelbepackte Statur, die augenscheinlich fehlende Haarpracht. Wir wollen nicht prophezeien, dass Rockstar den Kern der Serie zu radikal verändert, ein weltweit geliebtes Spiel falsch umsetzt. Denn all diese Punkte sind nur ein kleiner Ausschnitt eines großen Gesamtbildes, das außer den Entwicklern bisher niemand kennt. Anstatt das Spiel ungerechtfertigt schlechtzumachen, wollen wir Ihnen lieber mitteilen, was wir wissen, welche Details über das kommende Actionspektakel inzwischen bekannt sind – und vielleicht zeichnet das ein anderes Bild als ein paar kommentarlos veröffentlichte Screenshots.

Im Grunde dreht sich die Serie nur um drei Dinge: Schießereien mithilfe von Zeitlupeneffekten und gewagten Sprüngen möglichst dramatisch inszenieren, dazu ein Anti-Held, getrieben von Rachegelüsten und Drogenabhängigkeit, und schließlich eine düstere, durch Comic-Sequenzen erzählte Geschichte. Dieser drei Schwerpunkte hat sich Rockstar angenommen. Besonders der Action-Anteil wird in **Max Payne 3** aufgebohrt, bekommt noch mehr Eleganz, mehr Finesse. Das aus dem Vorgänger bekannte Shoot-Dodge-Feature (bei dem sich Max Payne in Zeitlupe in eine Richtung wirft) zum Beispiel besteht nun nicht mehr aus vorgefertigten Animationen. Stattdessen kommt das sogenannte Natural-Motion-System der Euphoria Engine zum Einsatz. Dadurch interagiert Max beim Springen mit der Umgebung, zieht etwa schützend die Schultern hoch oder nutzt Objekte in der Nähe, um die Hechtsprünge möglichst realistisch wirken zu lassen. Euphoria sorgt außerdem dafür, dass die Zeitlupeneffekte dank fliegender Partikel, etwa Holzsplitter oder zerborstene Gegenstände,

KAMPFMASCHINE | Max kann zwei Handfeuerwaffen gleichzeitig benutzen. Welche ist dabei egal.

ACTION | Auch gegen eine Übermacht von Feinden hat Max dank Bullet-Time eine reelle Chance.

DER NEUE UND DOCH GANZ DER ALTE

Max Payne 3 macht vieles anders und bleibt doch seinen Wurzeln treu. Wir zeigen Ihnen anhand einiger Beispiele, was Sie im Actionspektakel erwartet:

São Paulo bietet unterschiedliche Schauplätze wie die Favelas, Geschäftsbezirke oder riesige Parks. Eintönig wird es also nicht.

EIN NEUER SCHAUPLATZ
Max Payne lebt nun in São Paulo, Brasilien, und arbeitet dort für die Familie von Rodrigo Branco. Warum Payne aus New York verschwunden ist, verrät die Story.

So kennen wir Max: zerknitterter Anzug, Krawatte, unrasiert und mit einer anständigen Frisur. Der „alte" Max Payne ist also doch nicht tot!

DAS DECKUNGSSYSTEM
Eine der wenigen wirklichen Neuerungen, mit denen die Entwickler das Kampfsystem aufpeppen wollen, ist ein Deckungssystem, das wir bereits aus vielen Rockstar-Spielen kennen.

Wie im Vorgänger ziehen Kugeln in Zeitlupe deutlich sichtbare Bahnen durch die Luft, Gegenstände zerbröseln realistisch.

ZEITLUPENSCHIESSEREIEN
Hier haben die Entwickler kaum etwas verändert, dafür verbessert. Im Grunde sind Paynes Kampfmanöver noch immer dieselben, nur eben schicker, authentischer und bildgewaltiger.

und realistischer Physik noch effektvoller aussehen.

Die Bullet-Time aus den Vorgängern wurde ebenfalls erweitert. Es gibt nun zusätzlich zum „normalen" Einsatz der Zeitverlangsamung innerhalb der Abschnitte bestimmte Momente, die Bullet-Time auslösen, um so laut Entwickler „epische Momente" zu erschaffen, die Max' unverkennbaren Stil neu interpretieren. Die Bullet Cam, bei der die Kamera an einer abgefeuerten Scharfschützenkugel klebt, wird in **Max Payne 3** dazu benutzt, den Abschuss des letzten Gegners in einem Abschnitt als Schlusspunkt möglichst dramatisch zu inszenieren. Auch sonst legen die Entwickler Wert auf eine möglichst atemberaubende Darstellung der Treffereffekte. Ein Haufen Arbeit wurde extra in die Wirkung investiert, die Kugeltreffer bei Gegnern auslösen. Außerdem zerstören blaue Bohnen nahezu alle Gegenstände im Spiel, Schweiß bildet sich auf der Stirn des Helden oder Blutspritzer durchnässen nach und nach seine Kleidung. Sogar die Waffenanimationen wurden bis ins Kleinste nachgebildet: Schlagbolzen, Schlitten oder Patronenauswurf, all das wurde akkurat für unzählige Waffen animiert. Max darf übrigens wieder zwei Waffen gleichzeitig abfeuern, auch wild gemixt, etwa Maschinenpistole in der einen, Revolver in der anderen Hand. All das sind Details, welche die Action-Einlagen in **Max Payne 3** auf eine neue Ebene heben sollen, ohne das Erbe der Vorgängerspiele zu verleugnen. Um den heftigen Gefechten ein wenig mehr taktische Würze zu verleihen, wird dem Helden außerdem ein Deckungssystem spendiert.

Die eben aufgeführten Dinge klingen so, als wüsste Rockstar ganz genau, wo es die Serie in Zukunft hinführen will – all den Unkenrufen der vergangenen Tage zum Trotz. Bullet-Time-Momente werden in all ihrer Pracht zelebriert, Max Payne ist noch immer der unfreiwillige, gebrochene Held und die Story wird sich wieder um Verrat, Liebe und Rache drehen. Sogar die aus dem Vorgänger berühmten Comic-Sequenzen finden in überarbeiteter Form Platz: Rockstar inszeniert die Schnipsel nun moderner, arrangiert Collagen aus bewegten Bildern, die ein wenig an die Fernsehserie **24** erinnern – alles im bekannten, düsteren Comic-Look versteht sich. Die Handlung selbst (und das dürfte einige Skeptiker beruhigen) ist nicht auf São Paulo beschränkt, sondern führt in Rückblicken immer wieder an bekannte Stätten aus den Vorgängern. Es wird also langsam Zeit, die anfängliche Skepsis abzulegen und sich gehörig auf **Max Payne 3** zu freuen. ❑

FALLBEISPIEL | Mit Shoot-Dodge weicht Max in Zeitlupe anfliegenden Patronen aus.

„Die Inszenierung der Zeitlupenballereien wird neue Maßstäbe setzen."

Robert Horn

Ich finde es gut, dass Rockstar endlich mal Details über wichtige Spielelemente bekannt gegeben hat, anstatt nur mit Brocken über die Hintergrundgeschichte zu ködern, die dann sinnlose Diskussionen über doofe Frisuren oder unpassende Schauplätze auslösen. Denn wenn man sich die Details genau anschaut, prophezeien sie eins überdeutlich: **Max Payne 3** wird Schießereien zelebrieren. Hier wird nicht bloß geballert, hier wird der Austausch blauer Bohnen so akribisch in Szene gesetzt, dass ich es kaum noch erwarten kann, Max in Aktion zu erleben. Die neuen Bilder versprechen außerdem, dass das Action-Spiel seine Wurzeln nicht verleugnen wird – und sei es nur, weil der Held auf diesen Bildern Haare hat.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Rockstar Studios
PUBLISHER: Rockstar Games
TERMIN: Noch nicht bekannt

EINDRUCK **SEHR GUT**

Alle Bilder: Bethesda

Rage

EXPLOSIV | Die apokalpytischen Kampf-Rallyes sind eines der Aushängeschilder von **Rage** und dominieren dessen Mehrspielermodi.

Von: Christoph Schuster

Alte Schule trifft aktuelle Trends: Ein gelungenes Mehrspielerrezept?

▶ **RÜSTIG** | Bei diesem Gegner schaffen Sie am besten erst mal mit panzerbrechender Munition ein paar Schwachstellen.

Wohin Sie auch schauen: Von **Call of Duty: Black Ops** über **Battlefield: Bad Company 2** bis **Homefront**, von **Assassin's Creed: Brotherhood** bis **Dead Space 2** – einen wichtigen Grund für den Erfolg vieler Spielehits liefert ihr Mehrspielermodus. Einerseits macht der virtuelle Kampf gegen menschliche Mitspieler eben mitunter mehr Spaß als gegen KI-Kontrahenten. Andererseits halten diese Gefechte die Langzeitmotivation und Spieldauer hoch, lange nachdem die fünf- bis fünfzehnstündige Haupthandlung abgeschlossen ist. Der Multiplayer-Hype nahm seinerzeit mit einem indizierten Grusel-Shooter von id Software, der auf dem Mars spielte, seinen Anfang. Später sorgte dasselbe Studio mit einem Beben in der Spielebranche dafür, dass Mehrspielerduelle den Status und Beliebtheitsgrad innehaben, den sie heute genießen.

Nach jahrelanger Abstinenz melden sich diese Shooter-Pioniere nun zurück und möchten mit **Rage** erneut das Genre dominieren, das sie einst begründet haben. Dementsprechend staunten wir nicht schlecht, als uns die Väter des populären Deathmatch in einer Präsentation den Mehrspielermodus ihres neuen Projekts zeigten – und eröffneten, es gebe dort gar kein Deathmatch. Creative Director Tim Willits begründet das folgendermaßen: „Die typischen Standardmodi liefert doch heutzutage jeder in der Industrie. Statt ideen- und lieblos drangeklatschtem Mehrspielergeballer braucht es schon etwas Einzigartiges, um die Spieler noch zu reizen."

Und da Rennen und fahrzeugbasierte Gefechte einen wichtigen Teil

BUMM-BUMM-BUMERANG | Diese effektive Zweitwaffe lässt sich mit etwas Glück nach dem Einsatz wieder aufsammeln.

ZEITVERTREIB | Um die Spielwelt lebendig erscheinen zu lassen, füllten die Entwickler die menschlichen Unterschlüpfe und Ansiedlungen mit Händlern und Bars sowie Glücks- und Minispielen.

MASSE ODER KLASSE? | Im Gegensatz zu taktisch vorgehenden menschlichen Gegnern nutzen die wilden Mutanten Schlagwaffen und stürmen blind auf Sie zu. In der Masse werden sie jedoch gefährlich.

der Einzelspielererfahrung in **Rage** ausmachen, konzentriert sich id Software im Mehrspielermodus auf eben diese postapokalyptischen Kampf-Rallyes.

Dazu gibt es natürlich verschiedene Spielarten, etwa klassische Deathmatches (ha, da sind sie doch wieder!) oder den besagten Rallye-Modus in seinen verschiedenen Varianten, wie etwa der Checkpoint-Hatz Chain-Rallye. Einige dieser Spielarten sind eher teambasiert, andere sorgen einfach nur dafür, dass die maximal sechs Teilnehmer auf den mindestens fünf Strecken brutal austeilen und einstecken.

id Software zieht aber nicht nur seine eigenes Ding durch, sondern passte auch ganz genau auf, was die Konkurrenz in den letzten Jahren so trieb. Die vielversprechendsten Entwicklungen wurden da natürlich direkt übernommen. So steigen Sie in **Rage** selbstverständlich im Level auf, bekommen Auszeichnungen und verdienen sich mit der Zeit Belohnungen. Diese Upgrades bieten optische Verbesserungen ebenso wie Fähigkeitsboni (alias Perks) und Fahrzeug-Tuning. Mit zunehmendem Level schalten Sie sogar frische Karosserien und komplett neue Vehikel frei. Klingt sehr motivierend, könnte aber das Balancing empfindlich stören. Allerdings sitzen hinter diesem Projekt Menschen, die seit immerhin 20 Jahren Ego-Shooter machen – derart viel Erfahrung kann niemand sonst vorweisen. Dementsprechend erwarten wir für den September ein flüssiges Online-Erlebnis und intaktes Spiel-Balancing.

Aber gibt es in diesem postapokalyptischen Mix aus Rasen und Ballern wirklich keine klassischen Mehrspielermodi zu Fuß? Doch! Mit den Worten „Jeder mag Koop!" stellte uns der eingangs erwähnte Tim Willits die Legends of the Wasteland vor. Diese Episoden behandeln Geschichten innerhalb des **Rage**-Universums, die zwei Spieler kooperativ nacherleben. Die Aufträge variieren in der Länge und führen Sie teilweise zurück an Orte der Einzelspielerkampagne. Ihr Team spielt allerdings nicht 1:1 Solomissionen nach, sondern bestreitet separate Abenteuer, die zur Hintergrundgeschichte passen. Das hat den Vorteil, dass Umgebungen und Aufgaben gezielt auf den Aspekt Teamwork ausgelegt sind. Was uns jedoch am besten gefiel: Die fordernde Gegner-KI hat genug Kniffe für zwei auf dem Kasten. So hielten gepanzerte Gegner uns mit Sperrfeuer in der Deckung, während ihre flinkeren Kumpane versuchten, uns in die Flanke zu fallen. Klasse!

Sowohl im Einzelspielermodus als auch in kooperativen Abschnitten müssen Sie zudem den Einsatz von unterschiedlichen Munitionstypen auf die aktuelle Situation abstimmen. Panzerbrechende Munition eignet sich gut, um besser ausgestatteten Banditen Rüstungsteile wegzuschießen, während Schockmunition vor allem automatische Geschütze und Roboter lahmlegt. Darüber hinaus sammeln Sie in der Spielwelt Schrottteile und Werkzeug ein und basteln daraus geniale Helferlein, etwa eine MG-Drohne, einen ferngesteuerten Minitruck mit Sprengladung oder einen mobilen Geschützturm. Damit gilt im Splitscreen- und Online-Koop ebenso wie in der Solo-Kampagne: Abwechslung ist Trumpf, eintönig gibt's woanders. Genau deshalb freuen wir uns auf **Rage**, weil es den ausgefeilten Ballerspaß alter Schule mit frischen Ideen aufpeppt. ❑

DAS IST JA DROHNIG! | Einmal ausgesetzt, nimmt Ihr kleiner mechanischer Helfer automatisch Feinde aufs Korn und hüpft sogar hinter Deckungen, um mögliche Ziele dort auszuschalten.

„Endlich traut sich wieder jemand, einen Shooter mit Spieltiefe zu basteln!"

Christoph Schuster

Fans und Presse feierten **Rage** von Beginn an als Technikwunder. Was ich selbst zocken konnte, sah auch exzellent aus – aber meine Kinnlade klappte nicht zu Boden. Mittlerweile bin ich derartige Grafikpracht eben fast schon gewohnt. Würde ich mein Rendezvous mit **Rage** deshalb als Enttäuschung bezeichnen? Mitnichten, denn während id Software bisher für simplen Ballerspaß stand, fährt **Rage** schwere Gameplay-Geschütze auf. Die brillante Gegner-KI brachte mich ins Schwitzen, die postapokalyptische Welt faszinierte und erinnerte mich an **Fallout 3** und die Munitionstypen, Fahrzeugpassagen und Gimmicks wie Drohne oder Minitruck sorgten für Abwechslung. Deshalb bin ich nach dem Anspielen zuversichtlicher denn je, was die Qualitäten von **Rage** angeht. Denn diesmal liefert die starke Technik nur das Fundament für spielerische Abwechslung und krachende Action!

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Bethesda
ENTWICKLER: id Software
TERMIN: 16. September 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

FEUERGEFECHT | Mit Ausnahme der Bosskämpfe ist **Human Revolution** auch komplett ohne Schießereien zu schaffen. Die Wahl liegt bei Ihnen!

Deus Ex: Human Revolution

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Viktor Eippert

Wir haben das düstere Zukunfts-Rollenspiel ausgiebig gespielt!

Die Welt von **Deux Ex: Human Revolution** ist voll des Wandels und der Zukunftsvisionen. Die Menschheit steht kurz vor einem großen Durchbruch, und wer das erste **Deus Ex** gespielt hat, weiß von der bevorstehenden Umwälzung des Machtgefüges. Es ist aber auch eine Welt des Misstrauens und der sozialen Unterschiede sowie großer Auseinandersetzungen, genährt durch die Furcht vor dem Neuen, dem Unbekannten. Namentlich vor Augmentationen, kybernetischen Körperverbesserungen, die ihrem Besitzer übermenschliche Vorteile verschaffen. Mit solchen Implantaten optimierte Menschen haben einen schweren Stand in der Gesellschaft und ernten oft missgünstige Blicke. Zu diesen Augmentierten gehört Protagonist Adam Jensen, der als kybernetischer Krieger heikle Aufträge für den Konzern Sarif Industries erledigt.

Bei der Ausführung seiner Missionen stehen Adam stets mehrere Wege zur Wahl. Stürzt sich der coole Held in den offenen Kampf oder trickst er seine Gegner durch geschickte Tarnung aus? Greift er bei der Beschaffung von Informationen auf seine Fähigkeiten als Hacker zurück oder entlockt er unter Einsatz seiner Redegewandtheit seinem Gegenüber im Dialog das eine oder andere Geheimnis? All das liegt im Ermessen des Spielers.

Während einer Präsentation in unserem Verlagsgebäude erklärte uns der Lead Game Designer von **Human Revolution**, dass es sogar möglich sein wird, das Spiel mit Ausnahme der Bossfights gänzlich ohne Kampf abzuschließen. Okay, das ist nichts wirklich Neues, aber wir wollten es der Vollständigkeit halber dennoch erwähnen. Immerhin stellt die spielerische Freiheit den Hauptaspekt von **Human Revolution** dar!

Nach der Vorführung ließ der Entwickler eine spielbare Version des Titels bei uns, die etwa das erste Drittel von Adams Geschichte umfasst. Das ermöglicht uns erstmals, auf viele der noch offenen Fragen einzugehen. Unklar war bisher zum Beispiel der Aufbau der Spielwelt. Die Befürchtung war groß, dass Jensen zu jeder Mission per Helikopter vom Sarif-Hauptquartier geflogen würde, was das Fehlen einer zusammenhängenden Spielwelt suggerierte. Doch wie vermutet gilt diese Prozedur nur für vereinzelte Aufträge, deren Einsatzorte zu Fuß nicht zu erreichen sind. Stattdessen besteht die Welt ähnlich wie in **Vampire: The Masquerade Bloodlines** aus

KNIFFLIG | Hier ist durchdachtes Vorgehen gefragt. Entweder schleicht sich Adam an den Wachen vorbei oder er hackt den Geschützturm in der Mitte des Raums, um ihn gegen die Feinde zu richten.

Adam steht vor einer schweren Entscheidung: Redet er überzeugend auf den Terroristen ein und versucht, ihn zur Aufgabe zu bewegen, oder droht er mit den SWAT-Beamten, die das Gebäude umstellt haben? Die radikalste Methode besteht darin, die Waffe zu zücken und den Geiselnehmer mit einem gezielten Schuss zu erledigen.

Wenn man den Terroristen in ein Gespräch verwickelt, stellt sich heraus, dass er gelinkt wurde und ziemlich einsichtig ist. Lassen wir ihn laufen, verschafft er uns später nützliche Informationen. Forciert man hingegen eine Verhaftung, trifft man an anderer Stelle im Gefängnis auf ihn, wo er Rache üben will.

Je nachdem, wozu sich Jensen entschließt, kommt die Geisel entweder frei oder erleidet ein tödliches Schicksal. Im ersten Fall verspricht der Mann der gekidnappten Josie Thorpe Adam eine Belohnung – sofern Adam Mr. Thorpe zuvor in der Fabrik während einer Nebenmission befreit hat, wohlgemerkt!

FOLGENSCHWERE ENTSCHEIDUNG | An Schlüsselpunkten im Spiel muss Adam wichtige Entscheidungen treffen, die später Konsequenzen nach sich ziehen. Abhängig von seinem Verhalten in dieser Geiselnehmersituation beeinflusst Adam das weitere Leben der Geisel und des Kidnappers.

umfangreichen Hubs (wir tippen auf insgesamt drei).

Eine weitere Parallele zu **Vampire:** Die Handlung von **Deus Ex** findet in verschiedenen Städten statt und jede hat ihr eigenes Areal. Diese Straßennetze verbinden wichtige Schauplätze miteinander. Gleichzeitig bieten sie aber auch viel Freiraum für neugierige Spieler, die die Stadt abseits der Hauptgeschichte auf eigene Faust erkunden möchten. Auf unserem Streifzug durch Detroit stoßen wir beispielsweise auf einen Waffendealer, der sich in einer verlassenen Tankstelle eingenistet hat. An anderer Stelle steigen wir durch ein Fenster in ein mehrstöckiges Gebäude ein und entdecken nach erfolgreichem Hacken einer Appartement-Tür ein mit Minen gesichertes Waffenlager.

An Atmosphäre mangelt es Human Revolution ebenfalls nicht. Auf den Straßen unterhalten sich die Leute über die jüngsten Medienberichte und die immer weiter in den Vordergrund rückenden Augmentationen. Die Punks und Gangmitglieder in den dunklen Seitengassen haben ebenfalls so manch interessanten Dialog parat, insbesondere wegen ihres grandios getroffenen Slangs in der englischen Tonspur, der bei der Übersetzung in die deutsche Version leider größtenteils verloren ging. Nicht so überzeugend ist allerdings die etwas starre Mimik der Charaktere. Ebenso wenig gefällt uns die praktisch nicht spürbare Entwicklung von Adam im ersten Spieldrittel. Nach allem, was dem Kerl widerfahren ist, hatten wir eigentlich mit einem gebrochenen Helden gerechnet, der mit der Zeit vielleicht sogar dem Alkoholismus verfällt, wie es frühe Artworks andeuten. Schließlich sprang er dem Tod nur um Haaresbreite von der Schippe, verlor seine Geliebte und wurde obendrein ohne seine Einwilligung zur wandelnden Blechdose umoperiert. Jensens Zustand wird zwar hier und da in Dialogen thematisiert, doch da wäre entschieden mehr drin gewesen!

Eine überzeugendere Entwicklung nimmt die Story. Schon nach der ersten Mission zeichnet sich ein Netz aus Verschwörungen und Intrigen ab, das im Handlungsverlauf immer dichter wird. Je weiter der Held der Wahrheit auf die Schliche kommt, desto mehr neue Fragen werden aufgeworfen und desto neugieriger wird man als Spieler. Wer sind diese Söldner, die für Adams Verluste verantwortlich sind? Wo haben sie all die hoch-

NEMESIS | Im Mittelpunkt der Handlung steht Adams Jagd auf einen mysteriösen Söldnertrupp. Der grimmige Kerl mit dem spärlichen Haupthaar ist dessen Anführer.

GELBSTICH | Die Stadtbilder in **Deus Ex** werden vornehmlich von Gelb- und Goldtönen geprägt. Im Kontrast dazu stehen die Missionsgebiete, die diverse dunkle Ecken zum Verstecken bieten.

INTERVIEW MIT **JEAN-FRANÇOIS DUGAS**

„Alle Versionen erfahren die gleiche Liebe!“

Jean-François Dugas ist Lead Game Designer bei Eidos Montreal und verschaffte uns neue Einblicke in **Deus Ex: Human Revolution**.

PC Games: In **Deus Ex** wird es verschiedene Enden geben. Wird es während des Spiels auch möglich sein, Einfluss auf den Verlauf der Geschichte zu nehmen?
Dugas: „Jeder Spieler erlebt dieselbe Hauptstory, aber einzelne Aspekte verändern sich je nach Spielweise. Was ich damit sagen will: Jeder erlebt zwar denselben Einstieg, dieselbe Story. Aber die Art und Weise, wie sich die Handlung entfaltet, wird von den Entscheidungen des Spielers beeinflusst.“
PC Games: Das erste **Deus Ex** war ein tolles Spiel, aber kein Verkaufserfolg. Was macht **Human Revolution** anders und warum wird es in deinen Augen ein Erfolg?
Dugas: „Das erste **Deus Ex** war in jeder Hinsicht ein richtiges Hardcore-Spiel. Optisch war es wie nackter Fels und das Spielprinzip entsprach eher einer Simulation. **Deus Ex** ließ einem von Beginn an so viele Möglichkeiten, es gab so viele Dinge, die man tun konnte, dass viele Spieler schnell überfordert waren und frustriert das Handtuch warfen.“
PC Games: Also war der erste Teil zu komplex?
Dugas: „Nein, ich glaube nicht, dass er zu komplex war. Er wurde den Spielern einfach unzureichend vermittelt. Mittels Umfragen haben wir erfahren, dass 70 Prozent der Spieler, die das erste **Deus Ex** gekauft haben, nicht über Liberty Island [A. d. R: der erste Spielabschnitt] hinauskamen. Für uns war es wichtig, **Human Revolution** zugänglicher zu machen, ohne dabei den Komplexitätsgrad zu senken.“
PC Games: Die ersten Teile erschienen primär für den PC. Welche Bedeutung messt ihr der Plattform im Hinblick auf **Human Revolution** bei und sind alle Versionen gleich?
Dugas: „Die PC-Umsetzung von **Human Revolution** ist uns genauso wichtig wie die Konsolen-Versionen. Kürzlich kamen Gerüchte auf, dass wir Nixxes mit der Entwicklung der PC-Portierung beauftragt hätten. Das stimmt nicht, die PC-Version ist keine Portierung! Sie entsteht beim selben Team in Montreal und darin steckt genauso viel Arbeit und Liebe wie in den Konsolenfassungen. Die Kooperation mit Nixxes gingen wir ein, weil wir an unsere Kapazitätsgrenze stießen. Wir haben einige Aspekte des Spiels speziell für den PC angepasst, da wir der Überzeugung sind, dass es sich wie ein PC-Spiel anfühlen muss.“

wertigen Körperimplantate her? Und für wen zum Geier arbeiten die Typen überhaupt? Neben der treibenden Story motiviert auch die Weiterentwicklung von Adams Implantaten. Dank des anfangs erwähnten, wunderbar funktionierenden Multi-Lösungssystems sind dem Spieler diesbezüglich nur Grenzen durch seinen eigenen Geschmack gesetzt. Wir bilden unser Alter Ego zum Meisterhacker aus und verpassen ihm zusätzlich eine erhöhte Körperkraft, um schwere Objekte zu bewegen, was vielerorts neue Wege eröffnet. Schlussendlich investieren wir weitere Fähigkeitspunkte in den „Sozialoptimierer“, der Adam deutliche Vorteile bei Dialogen verschafft. Mit dieser Kombination bleibt uns beinahe kein Ort in Detroit verschlossen. Einen Auftrag erledigen wir mit dieser Zusammenstellung sogar völlig kampflos. Probehalber versuchen wir dieselbe Mission noch mal, jedoch ohne Zuhilfenahme unseres Computerkönnens. Unseren Schwerpunkt setzen wir diesmal auf eine Kombination aus Schleichen und dem Betäuben von Wachen. Durch die zahlreichen Wegmöglichkeiten und die fair verteilten Wachposten müssen wir die Sache zwar gänzlich anders angehen, haben aber recht fix erneut Erfolg.

Der größte Schwachpunkt von **Deus Ex** ist seine durchwachsene Technik. Während sich der stilsichere Look und das futuristische Design sehr schön ins Setting eingliedern, wirken die Texturen mitunter verwaschen. Auch die Charaktermodelle lassen Details vermissen. Besonders negativ fallen jedoch die grobkörnigen Zwischensequenzen auf, die (bisher noch) niedrig aufgelöst sind. Dagegen fallen die Texturschwächen sogar noch harmlos aus! Als hinderlich erweisen sich auch die in dieser Version noch sehr langen Ladezeiten. Wir hoffen, dass die Entwickler in puncto Technik bis zum Release noch nachbessern. Zumindest die Ladezeiten dürften nach der endgültigen Optimierung angenehmer ausfallen. ❑

„Fans können schon mal die Cyberarme polieren und gespannt sein!“

Viktor Eippert

All die Befürchtungen, dass **Human Revolution** die **Deus Ex**-Fans enttäuschen könnte, halte ich spätestens jetzt für unsinnig. Man merkt **Human Revolution** an jeder Ecke an, dass die Entwickler sichtlich bemüht sind, an den Erstling anzuknüpfen. Die spielerische Freiheit ist sehr hoch, die Implantate bieten massig Spaß, die Steuerung funktioniert gut und das Gameplay ähnelt in vielen Belangen dem erklärten Vorbild. Das heißt natürlich nicht, dass die Entwickler auf der Stelle treten und alles stur beim Alten belassen. **Human Revolution** sperrt den Spieler anfangs nicht so eiskalt aus wie seinerzeit **Deus Ex** und führt ihn stattdessen behutsam in seine spannende und atmosphärische Welt ein. Die Kämpfe spielen sich indes ähnlich actionreich wie in **Mass Effect 2**, sind aber wesentlich anspruchsvoller. Nur die Technik bereitet mir noch etwas Bauchschmerzen!

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Square Enix
ENTWICKLER: Eidos Montreal
TERMIN: 26. August 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

ZUKUNFTSMUSIK | Das futuristische Design der Umgebungen, Waffen, Fahrzeuge und Spielfiguren ist sehr gut gelungen und fügt sich grandios ins Setting von **Deus Ex** ein.

SPRINGFLUT | Der Tsunami (kleines Bild) reißt dicke Tanker wie Spielzeugboote mit sich und lässt sie im Landesinneren zurück.

Tropico 4

Von: Peter Bathge

Kleine Detailverbesserungen und große Naturkatastrophen: Teil 4 macht wenig neu, aber vieles besser.

Moment, das sieht ja aus wie **Tropico 3**!", mögen Sie jetzt denken. Verständlich, denn die Screenshots stammen aus einer frühen Alpha-Version des vierten Teils der Aufbaustrategie-Serie. Diese nutzt noch viele Texturen des Vorgängers und ist grafisch weit vom fertigen Spiel entfernt. Das versicherte uns jedenfalls Publisher Kalypso Media bei einem Besuch in der PCG-Redaktion.

Auch Tropico 4 beauftragt Sie damit, als Diktator einer tropischen Insel à la Kuba Wohnhäuser für die Bürger zu errichten, die Wirtschaft mit Farmen, Fabriken sowie Fischerhütten in Schwung zu bringen und die Bedürfnisse Ihrer Untertanen zu befriedigen. Dabei verfolgt Entwickler Haemimont Games den Grundsatz: Alles, was es in **Tropico 3** gab, ist auch im Nachfolger enthalten. Einige Neuerungen hat sich das Studio dennoch überlegt. Am auffälligsten sind die Naturkatastrophen: Ihr Eiland ist den Launen der Natur ausgesetzt und sieht sich je nach Szenario mit Tornados, Vulkanausbrüchen oder Tsunamis konfrontiert. Andere Desaster gehen auf die Kappe der Menschen: Wenn Sie nicht genügend Feuerwehren bauen, riskieren Sie einen Brand in Ihrer Stadt. Oder ein Öltanker verunglückt vor der Küste und dezimiert die Fischbestände. Dabei lässt Ihnen das Spiel die Wahl, wie Sie auf solche nationalen Notlagen reagieren: Rationieren Sie das Wasser bei einer Dürre? Schicken Sie Helikopter mit Chemikalien aufs Meer hinaus, um die Ölpest einzudämmen? Oder sparen Sie sich die Knete und stecken Sie das Geld lieber in das Schweizer Bankkonto von El Presidente?

MACHTZENTRUM | Im Regierungsgebäude hat die von Ihnen ins Amt berufene Militärjunta ihren Sitz.

TOURISTENFALLE | Der Vulkanausbruch (hinten) dürfte sich negativ auf die Bettenbelegung im Paradise-Hotel (vorne) auswirken.

AUSFLUGSZIEL | Antike Ruinen auf Ihrer Insel locken Bildungstouristen an.

HITZEKOLLER | Während einer Dürre rationieren Sie das Wasser, damit die Feldfrüchte nicht verdorren.

Dem durch die Spielwelt staksenden Revolutionsführer verpassen Sie zu Anfang Charakterattribute und ein individuelles Aussehen; während der Missionen beschleunigt er auf Kommando Bauvorgänge, hält Reden an die Nation oder unterstützt mit seiner Anwesenheit die Rettungskräfte bei den Aufräumarbeiten nach einer Katastrophe.

Apropos Katastrophe: Eine solche ist programmiert, wenn Sie die falschen Personen in Ihr Ministerkabinett berufen und die Bevölkerung gegen die unfähigen Staatsdiener protestiert. Die Mitglieder der Militärjunta verschaffen Ihnen je nach Talent und Joberfahrung andere Boni auf Wirtschaft, Militär, Warenproduktion oder Baukosten. Ein Bankier besitzt etwa eine besondere Begabung für den Posten des Wirtschaftsministers und belebt den Handel mit anderen Nationen. Von denen gibt es mehr als in **Tropico 3**; zu den Supermächten USA und UdSSR gesellen sich die EU, China und Saudi-Arabien. Das Schicksal Ihres Inselparadieses hängt von den Beziehungen zu diesen Fraktionen ab: Die ausländischen Investoren stellen Ihnen Nebenaufgaben, durch deren Erfüllung Sie ihre Gunst erringen. Im neuen Zollamt beeinflussen Sie zudem den Warenverkehr mit den Handelspartnern, erklären das Eiland etwa zur Freihandelszone oder zum Steuerparadies – das lockt vermögende Einwanderer an.

Reisende aus fernen Ländern sind in **Tropico 4** ohnehin gern gesehen, denn der Tourismus ist ein wichtiges Standbein des Staatshaushaltes. Die im Vergleich zum Vorgänger rund 20 neuen Gebäude enthalten dann auch so manche Urlaubsattraktion wie Achterbahn, Wasserpark oder Zoo. Wie im Vorgänger lässt sich das Feriengeschäft mit Edikten ankurbeln. So verabschieden Sie etwa einen Erlass, der Jugendliche aus den Vereinigten Staaten in Scharen auf Ihre Insel lockt – weil Sie die Ferienfeier Spring Break ausgerufen haben. Derartige Ereignisse präsentierte **Tropico 3** in spröden Textfenstern; damit soll in Teil 4 Schluss sein. Wenn beispielsweise der Papst bei Ihnen auf Stippvisite ist, kurvt das Papamobil des Heiligen Vaters zwischen den Häusern der Tropenmetropole herum.

Das in stundenlanger Kleinarbeit errichtete Inselparadies ging bislang am Ende einer Mission verloren. Da will Haemimont Games nachbessern und hat sich einen cleveren Kniff einfallen lassen: Jede der zehn enthaltenen Inseln dient in der Kampagne als Schauplatz für zwei aufeinanderfolgende Missionen. Haben Sie eine besonders schöne Stadt errichtet, protzen Sie mit Bildern davon per Twitter und Facebook bei Freunden und Kollegen. Oder Sie erstellen im Editor eigene Szenarien und tauschen diese online mit anderen Spielern. ❑

TWISTER | Wirbelstürme richten verheerende Schäden an. Nachdem sie abgeflaut sind, steht der Wiederaufbau an.

„Ist das nun Tropico 3,5 oder doch ein echter Nachfolger?“

Peter Bathge

Jetzt noch schnell eine Flasche Rum und ein paar handgerollte Zigarren kaufen: Das Leben als Diktator in lässiger Copacabana-Atmosphäre übt auch in **Tropico 4** wieder eine große Anziehungskraft auf mich aus. Bislang habe ich aber noch keine Vorstellung davon, wie stark die Naturkatastrophen und das Ministerkabinett den bekannten Spielablauf verändern. Die Neuerungen klingen gut und logisch, doch erst wenn ich für ein paar Stunden selbst meine Insel managen darf, wird sich ihr letztendlicher Nutzen herausstellen. Bis dahin bin ich vorsichtig optimistisch – und warte auf eine neue Version des Spiels, die optisch hoffentlich nicht mehr ganz so wie der dritte Teil wirkt.

GENRE: Aufbau-Strategie
ENTWICKLER: Haemimont Games
PUBLISHER: Kalypso Media
TERMIN: 25. August 2011

EINDRUCK **GUT**

ÜBERFLIEGER | Trotz überarbeiteter Fahrzeugphysik bleibt **Trackmania** ein Fun-Racer – solche Formationsflüge sind also tatsächlich keine Seltenheit im Spiel.

Trackmania 2: Canyon

Von: Christoph Schuster

Zwischen Vision und Größenwahn: Ein Rennspiel-Dauerbrenner wird fortgesetzt.

Sieben Ableger, zwei DS-Titel und eine Wii-Portierung von **Trackmania** brauchte es, bis Entwickler Nadeo seinen Mut zusammennahm und die nächste Sprosse der Evolutionsleiter anging: **Trackmania 2**. Als wir in Hamburg waren, um den Titel erstmals selbst anzuspielen, versicherte uns Chefentwickler Florent Castelnérac deshalb gleich: „Die Zwei im Titel ist eigentlich keine Zwei, sondern eher ‚zum Quadrat'." Das Projekt macht so viele Schritte nach vorn, es ist wirklich **Trackmania²**." Wenn er den Mund da mal nicht etwas zu voll nimmt …

Tatsächlich markiert das Werk vor allem in technischer Sicht einen Sprung nach vorn. Die Franzosen bei Nadeo schraubten fleißig an der Engine und legten großen Wert darauf, eine starke Optik bei zugleich niedrigen Hardware-Anforderungen zu garantieren. Ob Letzteres tatsächlich gelang, können wir noch nicht abschätzen, doch das Ziel „gute Grafik" erreicht das Team schon mal. Die Automodelle überzeugen, auch wenn das Spiel aktuell nur einen Wagen enthält. Dieser sieht einem Ford Mustang zwar zum Verwechseln ähnlich, Original-Lizenzen liefert der Hersteller selbst aber keine, das bleibt Aufgabe der Community.

Die größte Neuerung bemerken wir jedoch erst, als wir in die Streckenbegrenzung krachen. **Trackmania 2** verfügt über ein detailliertes Schadensmodell. Das wirkt allerdings nur optisch und beeinflusst das Fahrverhalten nicht – aufgrund der actionreichen Wettbewerbe eine gute Entscheidung.

STAUBFÄNGER | Die erste Episode **Canyon** bringt naturgemäß eine eher karge Umgebung mit sich.

TUNNELBLICK | Tunnels, Steilwände, Loopings – der umfangreiche Streckeneditor setzt Ihrer Fantasie kaum Grenzen.

HECKANTRIEB | Dieses Bild zeigt die normale Spielansicht, einen Cockpit-Modus gibt es aktuell nicht.

FREUND DER SONNE? | Der neue Nachtmodus bringt zugleich eine atmosphärische Bereicherung und zusätzliche Herausforderung mit sich.

VISIONÄR? DER MANIAPLANET

maniaplanet

Was Trackmania 2 an Innovation vermissen lässt, floss stattdessen in die Planung eines Megaprojekts: Maniaplanet!

Schon früh etablierte sich die **Trackmania**-Reihe als Community-Magnet und ernst zu nehmender E-Sport-Titel. Diesen Status baute Nadeo über die Jahre aus und schuf eine Art eigenen Browser, um bis heute gut 14 Millionen **Mania**-Piloten eine Plattform zur Kommunikation und für den Austausch ihrer Werke zu bieten.

Dieser Service erreicht mit Maniaplanet nun die nächste Stufe. Eine Mischung aus Facebook, Twitter und Blizzards Battle.net soll es werden. Hier können **Mania**-Verrückte miteinander quatschen, eine Runde Skat spielen, neue Strecken und Automodelle herunterladen oder eigene Arbeiten an den Mann oder die Frau bringen. Sogar Werbung für eigene Projekte lässt sich schalten. All das nicht gegen bares Geld, sondern vorher verdiente Spielwährung, sogenannte Planets.

Den wahren Clou plant Nadeo jedoch rund ein halbes Jahr nach dem Release von **Trackmania 2**: Dann folgen nacheinander **Shootmania** und **Questmania**, ein **Counter-Strike**-Verschnitt und ein Rollenspiel, die auf der Engine und Mechanik von **Trackmania** basieren. Derselbe simple Editor ermöglicht binnen kürzester Zeit eine Flut an von Fans erstellten Karten und Spielmodi. Ein ambitioniertes Projekt, dessen Erfolgspotenzial sich erst nach der im Sommer laufenden Beta abschätzen lässt.

Eine weitere Bereicherung bringt der Nachtmodus. Im Streckeneditor lässt sich die Tageszeit einstellen, was Rennen bei schwierigen Lichtbedingungen ermöglicht. Spielerisch fordernd, optisch hübsch anzusehen. Fein, hier zeigt der neue Grafikmotor, was er kann.

Abseits der technischen Fortschritte beschränkt sich **Trackmania 2** allerdings eher aufs Feintuning denn auf Quantensprünge. Konzept und Spielablauf bleiben unverändert: Sie bauen Strecken, befahren diese, um Medaillen zu gewinnen, und investieren die so verdiente Spielwährung in die Modelle und Kurse anderer Spieler aus der fleißigen Community.

Das Herzstück, der Track-Editor, bietet zahlreiche Verbesserungen: Er lässt sich erneut einfacher und intuitiver bedienen als in vergangenen Ausgaben und hält dennoch in der Tiefe mehr Möglichkeiten denn je parat. Vom Einsteiger bis zum Programmierprofi findet jeder das passende Werzeug vor.

Auch auf der Strecke hat sich was getan, die Entwickler unterzogen die Berechnung der Fahrphysik einer Radikalkur. Die Rennschüsseln fühlen sich nun tatsächlich mehr nach richtigem Automobil an und verhalten sich glaubwürdiger. Dennoch bleibt **Trackmania** weiterhin ein spaßorientierter Arcade-Raser – hinsetzen, losfahren, Medaille abholen!

Wir hätten uns zumindest ein optionales Kollisionsmodell gewünscht. Natürlich dient die Variante „Alle Fahrer sind Geister" der E-Sport-Ausrichtung und ermöglicht faire Rennen. Für die spaßige Runde im Netzwerk oder nach einem stressigen Arbeitstag wäre ein separater Modus mit Crash-Möglichkeiten jedoch wünschenswert.

Auch Karrieremodi, Levelaufstiege oder Ähnliches fehlen uns. Natürlich bedient **Trackmania** seit jeher eine andere Zielgruppe, aber solch optionale Erweiterungen hätten klassischen Bleifüßen und bisherigen **Trackmania**-Abstinenzlern einen Anreiz geboten, dem Titel etwas Zeit zu widmen.

In der Summe steht für den Herbst dieses Jahres ein rundum verbessertes **Trackmania**-Erlebnis an, das jedoch kaum Neues mit sich bringt. Die echten Innovationen sparte sich Nadeo für das Drumherum auf. Die Community erhält mit der neu geschaffenen Plattform Maniaplanet (siehe Extrakasten) mehr Möglichkeiten denn je, während der Entwickler durch vierteljährliche Episoden Nachschub liefert. **Trackmania 2: Canyon** wandert mit geringem Umfang, dafür aber zum Budgetpreis in die Ladenregale, anschließend folgen alle paar Monate neue Umgebungen und Kapitel. In Anbetracht des bisherigen Veröffentlichungszyklus eine sinnvolle Änderung. ❑

BRUCHPILOT | Das Schadensmodell wirkt sich zwar nur optisch aus, verformt Ihren Wagen aber heftig.

„Das Spiel bleibt auf Erfolgskurs, aber das Gesamtprojekt?"

Christoph Schuster

Die Präsentation und Anspiel-Session in Hamburg ließen mich mit gemischten Gefühlen zurück. Da war zum einen **Trackmania 2**. Ein Nachfolger, dessen wenige Neuerungen und Innovationen dem verrückten Spielkonzept nicht so ganz gerecht werden wollen, der mich aber aufgrund seiner zahlreichen Verbesserungen und seiner flüssigen und eingängigen Spielerlerfahrung doch positiv stimmte. Nadeo baut die Stärken seines Spiels aus und hat eine schicke Engine am Start – mehr braucht ein **Trackmania** eigentlich nicht, obschon ich mir noch einen richtigen Karrieremodus mit Levelaufstiegen und Freispielbarem gewünscht hätte. An einen Erfolg von **Shootmania** und **Questmania** mag ich hingegen (noch) nicht so recht glauben.

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Nadeo
TERMIN: Herbst 2011

EINDRUCK **GUT**

AUSBRECHER | Nach geglückter Flucht besuchen Sie auch Schauplätze außerhalb der Klosterschule.

GEHORSAM | Die verträumte Lilli hat es unter der strengen Oberschwester Ignatz nicht leicht.

WITZFIGUREN | Skurrile Typen wie dieser alte Hausmeister bevölkern Lillis und Ednas Welt.

Harveys neue Augen

Von: Christoph Schuster

Aus Edna wird Lilli, aus der Klapse ein Kloster – aber verrückt bleibt verrückt!

COMEBACK | Der gestörte Stoffhase Harvey spielt erneut eine wichtige Rolle.

Die Augen sind der Spiegel der Seele. In Anbetracht dieses Umstands erscheint es uns durchaus ratsam, dem pyromanisch und destruktiv veranlagten Stoffhasen Harvey mit alternativen Sehorganen zu einer neuen Psyche zu verhelfen. Diese Einschätzung teilt Entwickler Daedalic offenbar und widmet der Glupscher-Neubeschaffung ein eigenes Spin-off.

Harveys neue Augen kommt ausdrücklich ohne den Zusatz **Edna 2** daher und dient als eigenständiger Ableger – inklusive frischer Protagonistin. Die treudoofe Klosterschülerin Lilli sorgt zum Glück ähnlich charmant für Chaos wie die alte Heldin und verfügt ebenfalls über einen nur mäßig bestückten Tassenschrank. Außerdem plant sie ihren eigenen Ausbruch in freundschaftlicher Kooperation mit der verrückten Edna – inklusive Begegnungen mit alten Bekannten.

Diese wirken wie die Hintergründe und Objekte im Spiel deutlich detaillierter und schärfer als noch im Erstling, behalten aber dessen Zeichenstil bei – eine gute Mischung aus Wiedererkennungswert und gesteigerter Produktionsqualität.

In Sachen Dialoge und Rätsel liefert Daedalic ebenfalls traditionelle Point&Click-Kost, testete aber deutlich intensiver als in der Vergangenheit, um eventuelle Fruststellen abzumildern. Mit Erfolg: Im von uns erlebten ersten Akt erschienen die Rätsel durch die Bank logisch und lösbar. Ein runder Spieleindruck, den das gegenüber dem Debüt verbesserte, komfortablere Interface noch komplettiert.

Zur Geschichte wiederum lässt sich vorab wenig berichten, zu groß ist die Spoiler-Gefahr. Nur so viel: Was wir bisher an Rätseln, Dialogen und Handlungssträngen erlebten, schlägt voll in die **Edna**-Kerbe, vermeidet dabei aber frühere spielerische Stolpersteine. ❑

„Die legitimen Erben von Lucas Arts kommen aus Deutschland."

Christoph Schuster

Vorschauen zu Daedalic-Titeln sind eine undankbare Aufgabe. Ständig fallen Worte wie „traditionell" und „klassisch", der spielerische Kern der Projekte folgt einer seit 25 Jahren bewährten Formel, die Grafik ist hübsch, aber technisch unspektakulär. Was macht diese Werke also aus? Die Rätsel, Figuren und Geschichten. In diesen Bereichen gelingt Daedalic Außergewöhnliches, oft Großartiges. Doch genau darüber lässt sich in einer Vorschau kaum urteilen, kennen wir doch nur Bruchstücke des Gesamtkonzepts. Deshalb will ich nichts spoilern und hoffe einfach, dass Sie mir vertrauen, wenn ich sage: **Harveys neue Augen** wird ein traditionell klassisches Point&Click-Adventure – und doch so ausgefallen, dass Sie sich darauf freuen können.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Daedalic/Rondomedia
ENTWICKLER: Daedalic Entertainment
TERMIN: 3. Quartal 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

FEDERVIEH | Um seinen Ruf zu retten, versucht Held Geron, einer Krähenplage Herr zu werden.

TEAMWORK | Begleiter lassen sich zwar nicht direkt steuern, helfen Ihnen aber in einigen Abschnitten.

IDYLLISCH | Viele Orte Aventuriens erinnern an das mittelalterliche Europa aus Sagen und Geschichten.

Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten

Ohne Würfel, ohne Regelwerke – Das Schwarze Auge auf Abwegen?

Von: Christoph Schuster

„Die Welt wird untergehen – und du wirst dieses Ende herbeiführen!“ Armer Geron. Derartige Aussagen beflügeln weder das Selbstbewusstsein noch das Ansehen bei den Mitmenschen. Vor allem wenn es sich dabei um die letzten Worte aus dem Mund eines auf dem Scheiterhaufen brennenden Sehers handelt, der bisher mit seinen Prophezeiungen immer richtig lag. Und umso mehr noch, wenn diese Sätze ausgerechnet im Lande Andergast fallen, dessen Bewohner doch so hinterwäldlerisch und hochgradig abergläubisch sind.

Entsprechend argwöhnisch betrachtet die Bevölkerung den jungen Geron, Held des ersten Point&Click-Adventures der **DSA**-Welt. Dass der Bursche zu allem Überfluss ein Magiedilettant ist, also latent magisch begabt, jedoch ohne Ausbildung seiner Kräfte, hilft seinem angeschlagenen Ruf nicht. Ebenso wenig, dass sich sein begrenztes Zaubertalent auf das Zerteilen und Zerbrechen von Gegenständen konzentriert.

Diese Schwächen des Heroen kann der Spieler immerhin zeitweise durch Begleiter ausgleichen. So begegnet uns die hübsche Nuri später im Spielverlauf. Sie fügt zerbrochene Objekte auf magische Weise wieder zusammen, was einige nette Rätselkombinationen ermöglicht. Obendrein beherrscht sie etwas Orkisch und hilft uns durch die Blutzinnen, einen berüchtigten Bergkamm. Dort belauschen wir beispielsweise eine Patrouille der Grünhäute und erlangen so wichtige Hinweise für das folgende Rätsel.

In der Nähe eines besetzten Passes, den wir überwinden müssen, liegt nämlich ein Altar der Orks in Form eines in Stein gehauenen Totenkopfs, vor dem ein Schamane wacht. Daneben plätschert ein Bächlein dahin. Mittels gefundener Gegenstände leiten wir den Wasserlauf um, sodass er den Schlund des Felsenschädels füllt. Fein, nun sabbert der Totenkopfaltar schon mal. Das genügt aber noch nicht, um die Orks zum Aufbruch zu bewegen. Dazu müsste das Relikt schon Blut spucken. Wer sich nun umblickt, bemerkt: Die Blutzinnen tragen ihren Namen wegen des eisenhaltigen Gesteins, das Wasser mitunter rot färbt. Na, klingelt's? Das Beispiel zeigt: Daedalic hält sich an seine Stärken und lässt sich von der Lizenz nicht den Kopf verdrehen. Auch die Spielgrafik ist stimmig und hübsch – aber selbstverständlich zweidimensional. Daedalic bleibt sich eben selbst treu. ❏

„Routiniertes Abenteuer statt tapsigem Ausflug in neues Terrain“

Christoph Schuster

Was ließe sich mit dieser **DSA**-Lizenz alles anstellen: ein 3D-Adventure mit Geschicklichkeitseinlagen und Kämpfen, Rätsel rund um die zahlreichen Zaubersprüche, usw. Solche Ideen würden für Aufsehen sorgen, größere und überschwänglichere Vorfreude provozieren – und eventuell zum Scheitern und zur Pleite des Studios führen! Stattdessen bleiben die Hamburger Jungs von Daedalic bei ihren Leisten und liefern allem Anschein nach gewohnt gute und hübsche Adventure-Kost. Und darüber bin ich froh, denn dieses Unterfangen hat Aussicht auf Erfolg: die frische Note in der **DSA**-Produktpalette dürfte zugleich Abenteuerfans eine aufregende, neue Welt erschließen und **DSA**-Spielern ein fremdes Genre näherbringen.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Daedalic Entertainment
TERMIN: 1. Quartal 2012

EINDRUCK **GUT**

INDIVIDUELL | Ihre Hauptstadt können Sie ganz nach Ihrem Geschmack umgestalten und verschönern.

TECHNOLOGIEBAUM | Im Palast erforschen Sie neue Technologien aus den Kategorien Militär, Wirtschaft und Utility. Forschungspunkte gibt's für Stufenaufstiege.

Age of Empires Online

Von: Viktor Eippert

Free2Play-Konzept trifft auf traditionsreichen Strategieklassiker. Ein Blick in die Beta macht Lust auf mehr.

Was wäre das Leben schon ohne Überraschungen? Und positive Überraschungen zählen bekanntlich zu den schönsten. Zu diesen positiven Überraschungen gehört auch **Age of Empires Online**, das beim ersten Blick ein seichtes Casual-Spielchen vermuten lässt, in Wirklichkeit aber ein waschechtes **Age of Empires** mitsamt seinem unverwechselbaren Spielprinzip verkörpert.

Das „Online" im Namen kommt allerdings nicht von ungefähr. Jeder Spieler wählt zu Beginn ein Volk – zur Veröffentlichung werden vorerst nur Griechen und Ägypter zur Wahl stehen – und erhält dann eine eigene Stadt im Mittelmeerraum der Antike. Dort errichten Sie neue Gebäude, kaufen Waren auf den Märkten und nehmen Quests an. Für erledigte Aufträge erhalten Sie Goldstücke und Erfahrungspunkte. Das Gold dient dem Bau neuer Gebäude oder dem Kauf von Gegenständen. Die Erfahrungspunkte sind hingegen mit Stufenaufstiegen verbunden, die ihrerseits Forschungspunkte gewähren, die Sie im Palast in neue Technologien investieren.

Wer nun sagt: „Das klingt ja schön und gut, aber wo bleibt jetzt das angepriesene für **Age of Empires** typische Spielprinzip!?", dem entgegnen wir: „Gemach, dazu wollten wir soeben kommen!" Denn als wir uns in die erste Mission wagten, war es, als wären wir gerade von einer langen Reise heimgekehrt, in unsere Pantoffeln geschlüpft und in den Sessel vor dem Kamin gesunken. Die Quests sind nämlich ge-

AUFTRAGSARBEIT | Neue Aufträge erhalten Sie bei Questgebern in den Städten. Zur Belohnung winken Goldmünzen, Erfahrungspunkte, Items oder Blaupausen für neue Gebäude.

BUNT UND KNUFFIG | Die Comicgrafik trifft sicherlich nicht jedermanns Geschmack, ist aber in sich stimmig und ausgesprochen detailliert.

DIE SPIELELEMENTE IM ÜBERBLICK

Age of Empires Online beinhaltet nicht nur reine Echtzeit-Strategie, sondern mischt auch Aufbau- und Rollenspielelementen hinzu. Diese Spielelemente wechseln sich ständig ab und bilden so einen Kreislauf:

Der Aufbaupart in der Hauptstadt
In Ihrer Hauptstadt nehmen Sie Quests an, errichten Gebäude, erforschen neue Technologien, rüsten Ihre Truppen aus, stellen Berater ein, treiben Handel und noch mehr. Darüber hinaus können Sie Ihre Stadt ganz nach Ihrem Geschmack umbauen, mit zahlreichen Schmuckgegenständen verschönern und sie anderen Spielern dann präsentieren.

Das Questmanagement auf der Weltkarte
Auf der Weltkarte werden alle derzeit verfügbaren Quests angezeigt. Hier wählen Sie Ihren nächsten Auftrag aus, entscheiden, ob Sie die Mission mit Freunden im Koop spielen möchten, und gelangen außerdem in die anderen Teile der antiken Welt, wie Ägypten, Troja oder Nubien. Auch die Städte anderer Spieler können Sie besuchen und dort angebotene Waren kaufen.

Die Echtzeit-Strategie in den Missionen
Das Herzstück von **Age of Empires Online** sind die spannenden Echtzeit-Schlachten, wie Sie sie auch aus **Age of Empires 1&2** kennen: Basis aufbauen, Rohstoffe fördern, eine Armee ausheben und Missionsziele erfüllen. Versus-Gefechte gegen andere Spieler sind ebenfalls möglich und machen wie schon in den Vorgängern den größten Reiz an **Age of Empires Online** aus. Welche Einheiten und Gebäude Ihnen auf dem Schlachtfeld zur Verfügung stehen, hängt von den bisher in der Hauptstadt erforschten Technologien ab.

wissermaßen ein Spiel im Spiel und stellen den Echtzeit-Strategie-Part dar. Bereits nach wenigen Augenblicken ist klar: Die Entwickler haben sowohl die Steuerung als auch das Spielprinzip nicht angerührt.

Sie senden also wie gewohnt Ihre Dorfbewohner los, um Rohstoffe zu sammeln und Kasernen, Ställe oder Bogenschießstände zu errichten. Dort bilden Sie Krieger aus, mit denen Sie sich den Zielen der Mission widmen. Auch hier hält man sich strikt an die bisherigen Teile und fordert Sie zum Beispiel auf, die gegnerische Stellung zu vernichten oder Gefangene zu befreien. Welche Truppen und Gebäude Ihnen zur Verfügung stehen, hängt von den eingangs erwähnten Technologien ab. Außerdem rüsten Sie Ihre Mannen in der Hauptstadt mit erbeuteten oder gekauften Rüstungen und Waffen aus, die Kampfboni in den Schlachten zur Folge haben.

Die Aufträge können bis auf einige Ausnahmen auch mit anderen Spielern gemeinsam bestritten werden. Oder Sie treten in PvP-Kämpfen gegen andere Stadtherren an, um sich so weitere Erfahrung zu verdienen und in der Rangliste emporzuklettern. Vor allem dieser Spielmodus verspricht eine gesunde Portion Langzeitmotivation.

Erwähnten wir eigentlich schon, dass **Age of Empires Online** auf einem Free2Play-Konzept basiert? Bei der Finanzierung verzichtet Microsoft bewusst auf Mikrotransaktionen, wie sie in den meisten Free2Play-Spielen zum Einsatz kommen. Stattdessen setzt man auf käufliche Content-Pakete und das Angebot von sogenannten Premium-Zivilisationen. Während Erstere neue Quests oder Gegenstände gewähren, verschaffen Letztere diverse Vorteile wie die Möglichkeit, stärkere Items zu erhalten oder den Zugriff auf spezielle Forschungen im Technologiebaum. Inwieweit sich diese Vorteile auf den Erfolg eines Spielers auswirken, können wir erst mit der fertigen Fassung des Spiels beurteilen. Die Preise für die Pakete werden laut Microsoft in Kürze bekannt gegeben. ❑

GLAUBENSMÄNNER | Auch in der Online-Variante von **Age of Empires** heilen Priester verwundete Einheiten oder bekehren Feindtruppen und -gebäude.

„Absolut nicht, was ich erwartet hatte. Ich bin positiv überrascht!"

Viktor Eippert

Lassen Sie sich bloß nicht von der knuddeligen Grafik vergraulen. Hinter dem Comicgewand verbirgt sich ebenso viel **Age of Empires** wie in den Originalen. Nur mit dem Unterschied, dass die klassischen Echtzeit-Schlachten von Rollenspiel- und Aufbauelementen abgerundet werden, was einen spaßigen und motivierenden Mix schafft. Die Jagd nach besserer Ausrüstung fesselt ungemein und die frei individualisierbare Hauptstadt bietet viel Raum für Bastler. Lediglich die Missionen werden mit der Zeit etwas eintönig. Doch den eigentlichen Reiz zieht **AoE Online** wie seine Vorgänger aus den Mehrspieler-Partien! Wer weiß, vielleicht stehen wir uns ja auch bald in der derzeit laufenden Open-Beta auf dem Schlachtfeld gegenüber?

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Robot Entertainment
PUBLISHER: Microsoft
TERMIN: Herbst 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

TYPISCH | Die meiste Zeit kämpfen Sie gegen böse Außerirdische, deren Design keinen Originalitätspreis gewinnt.

VOLLE BREITSEITE | An Bord eines riesigen Kampfläufers ballern Sie sich durch Horden von Aliens. Solche Actionsequenzen sorgen immer wieder für Kurzweil.

WARUM KEIN TEST?

Wir spielten eine fast finale, bis auf den Mehrspielermodus komplette Vorabfassung. Einschränkungen und Vorgaben des Publisher machten es uns aber unmöglich, anhand dieser Version eine Wertung zu vergeben.

AUF PCGAMES.DE Den kompletten Test samt Wertung finden Sie zeitgleich zur Veröffentlichung des Spiels am 7. Juni auf unserer Webseite.

Red Faction: Armageddon

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Wir haben die Zerstörungsorgie durchgespielt: So muss ein Abriss-Simulator aussehen!

Der Untergrund. Einst war in der **Red Faction**-Serie damit die Revolutionsbewegung gemeint, die in ferner Zukunft auf dem Mars gegen die Unterdrückung durch korrupte Erdkonzerne kämpft. Im vierten Teil **Armageddon** haben die Marsianer ihre Freiheit erlangt. Doch weil sich die Planetenoberfläche in den rund 50 Jahren seit den Ereignissen des Vorgängers **Guerrilla** in eine lebensfeindliche Einöde verwandelt hat, mussten die Einwohner umziehen: in den Untergrund. Wie sich bald herausstellt, lauert dort jedoch eine neue Bedrohung.

Sie steuern Darius Mason, den Enkel des **Guerrilla**-Helden. Darius war als Soldat mitverantwortlich für Verwüstung der Oberfläche und verdingt seinen Unterhalt bei Spielstart als Ingenieur. Als er bei einer archäologischen Ausgrabung hilft, befreit er aus Versehen eine uralte Alien-Rasse, die im Planetenkern geschlummert hat. Fortan sucht der in die Rolle des Actionhelden gedrängte Darius nach einem Weg, um die übel gelaunten Außerirdischen zu besiegen. Dabei muss er sich auch noch mit einem mörderischen Kult herumschlagen. Anders als im Vorgänger folgen Sie zu diesem Zweck stets einem fest vorgegebenen Pfad durch die Levels; eine offene Spielwelt, in der Sie nach Lust und Laune Nebenaufträge annehmen, existiert nicht mehr.

Dafür bietet Ihnen **Armageddon** andere Freiheiten: Serientypisch setzt das Spiel auf eine aufwendige Physik-Engine, die spektakuläre Zerstörungseffekte ermöglicht. Zwar dürfen Sie die Landschaft selbst nicht deformieren; alle von Menschenhand geschaffenen Objekte wie Brücken oder Häuser lassen sich jedoch einreißen. Zu diesem Zweck steht Ihnen eine Reihe von Knarren zur Verfügung, die sich teils stark vom Action-Standard unterscheiden. Singularitätsgranaten erzeugen schwarze Löcher, die alles in ihrer Umgebung anziehen, bevor sie explodieren. Der Plasmastrahler gleitet durch Stahl wie ein heißes Messer durch Butter und eignet sich besonders gut dazu, um Stützpfeiler von Brücken und Wachtürmen zu kappen. Auch ein Scharfschützengewehr ist enthalten; mit dem Rail Driver visieren Sie Opponenten durch Wände hindurch an.

Der bei Weitem beste Ballermann ist aber das Magnetgewehr. Diese Waffe benötigt keine Munition: Der erste Schuss markiert einen Gegner oder einen Teil der Umgebung. Der zweite Schuss legt fest, wohin das ausgewählte Objekt mittels Gravitation gezogen werden soll. So tackern Sie Aliens und Kultisten an Wände

HINREISSENDES CHAOS | Im Zerstörungsmodus verursachen Sie so viel Verwüstung wie möglich. Bislang existieren aber zu wenige Karten, um langfristig zu unterhalten.

DIE SPEZIALFÄHIGKEITEN

Die Nanoschmiede werten Sie an Upgrade-Stationen gegen Zaster auf, sodass Sie am Ende fünf verschiedene Spezialaktionen mit ihr auslösen können.

Schockwelle
Der Held katapultiert nahe Feinde in die Höhe, woraufhin sie für einige Sekunden hilflos in der Luft hängen. Währenddessen nehmen Sie die Gegner in aller Ruhe aufs Korn.

◀ **REPARATUR** | Von Anfang an verfügbar ist die Option, zerstörte Objekte per Tastendruck instand zu setzen. Später funktioniert das auch aus der Entfernung.

Berserker
Ein blauer Schimmer umgibt die Spielfigur, die daraufhin für kurze Zeit schneller feuert und mehr Schaden anrichtet. Damit erledigen Sie Gegnermassen im Nu.

Druckstoß
Darius schubst Feinde von sich weg, was in der höchsten Ausbaustufe für die Widersacher tödlich ist. Der Energieschub demoliert außerdem Mauern, die Ihnen im Weg stehen.

Schutzhülle
Der Schild hält feindliche Projektile auf und verletzt Aliens im Inneren der Kuppel. So verschaffen Sie sich eine Atempause, während Darius seine Lebensenergie regeneriert.

oder lassen Gebäude über ihnen zusammenfallen. Wenn die Feinde mit panisch wedelnden Gliedmaßen an Ihnen vorbeisausen und in vollem Tempo an der nächsten Felswand aufklatschen, fällt es schwer, sich ein Grinsen zu verkneifen. Ähnlich mächtig fühlen Sie sich, wenn Sie Darius' High-Tech-Spielzeug einsetzen, die sogenannte Nanoschmiede. Damit reparieren Sie zerstörte Gegenstände und setzen Spezialangriffe ein (siehe Kasten).

Die Kampagne beschäftigt Sie rund zehn Stunden lang und führt Sie von Höhlen und unterirdischen Siedlungen bis an die windumtoste Oberfläche des Mars. Immer wieder steigen Sie unterwegs in Fahrzeuge und ballern mit den Bordkanonen riesiger Kampfläufer oder flinker Exoskelette um sich. Sogar eine Flugeinlage in einem Senkrechtstarter ist enthalten. Die hat uns wegen der engen Flugkorridore aber weniger gut gefallen als die anderen Vehikelsequenzen. Überhaupt weist das Leveldesign gegen Ende so manche Schwachstelle auf; vor dem großen Endkampf ballern Sie sich in einer scheinbar endlosen Höhle durch Hunderte Außerirdischer. Das hätte Volition eleganter lösen können. Doch Fingerspitzengefühl ist eben nicht die Stärke dieses Rambospiels.

FAKTEN

GENRE:
Action
ENTWICKLER:
Volition
PUBLISHER:
THQ
TERMIN:
7. Juni 2011

- Lineare Kampagne statt offener Spielwelt des Vorgängers
- Spaßiges Waffenarsenal und nützliche Spezialfähigkeiten
- Zerstörbare Umgebung dank aufwendiger Physik-Engine
- Fünf Karten im Zerstörungsmodus
- Koop-Modus für vier Spieler, die gegen Alien-Wellen kämpfen

„Eine Action-Achterbahn, die den Spieler atemlos zurücklässt."

Peter Bathge

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir spielten eine inhaltlich komplette Vorschauversion zwei Mal durch, erst auf dem mittleren und dann auf dem hohen Schwierigkeitsgrad. Danach probierten wir für einige Stunden den Zerstörungsmodus aus.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Das Magnetgewehr ist die coolste Waffe seit Gravity Gun und Portalkanone.
- \+ Die Spezialkräfte der Nanoschmiede lockern die Gefechte auf und das Upgradesystem motiviert.
- \+ Die zehnstündige Kampagne bietet viel Abwechslung.
- \+ Die Physikeffekte sind beeindruckend – besonders im unterhaltsamen Zerstörungsmodus.
- − Gegen Ende wirkt das Leveldesign uninspiriert.
- − Der Bösewicht bleibt über die gesamte Spielzeit hinweg blass.
- − Manche Speicherpunkte sind unglücklich gewählt.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

Die Abkehr vom Open-World-Ansatz des Vorgängers war die richtige Entscheidung: **Armageddon** fesselt mit den mannigfaltigen Aufgaben während der linearen Kampagne deutlich mehr als die teils öden Missionen in **Guerrilla**. Dazu kommt eins der am besten besetzten Waffenarsenale des Action-Genres: Das die Schwerkraft gegen den Feind einsetzende Magnetgewehr ist eine geniale Erfindung, doch auch die anderen Knarren verfügen über ordentlich Rums. In den Feuergefechten fliegen mir alle paar Sekunden Gebäudeteile um die Ohren, Benzinfässer explodieren und Wände stürzen ein: ein herrlich chaotischer Strom der Zerstörung, in dem ich dank der Nanoschmiede stets die Kontrolle behalte. Vermisst habe ich allenfalls ein paar clevere Physikrätsel mit dem Magnetgewehr und eine spannendere Story. Aber auch so dürfte **Armageddon** ein sehr guter Actionkracher werden.

BLECHKASTEN | Ihre ersten Gefechte bestreiten Sie in kleinen, aber wendigen Panzerfahrzeugen, mit denen Sie vor allem Aufklärungsaufgaben im Match übernehmen.

WARUM KEIN TEST?

Auch wenn **World of Tanks** seit April „live“ gegangen ist, fehlt bislang noch ein wichtiger Bestandteil des Spiels: der Clanwar-Modus. Auf den russischen Servern befindet sich dieser Modus in der Beta-Phase. Daher warten wir mit der Wertung, bis das Spiel bei uns komplett ist.

AUF PCGAMES.DE finden Sie einen finalen Test, sobald wir den Kampagnen-Modus werten können.

World of Tanks

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Stefan Weiß

Runterladen, anmelden, loslegen – produzieren Sie Schrotthaufen im großen Stil, auch ganz ohne Panzerführerschein.

Der in Russland entwickelte Mix aus Action, Taktik und Teamplay lässt sich am ehesten mit einer Partie **Counter-Strike** oder **Battlefield** vergleichen – nur eben mit Panzer- statt mit Soldatenklassen. Als Free2Play-Spiel konzipiert, erstellen Sie sich einen kostenlosen Account, laden sich den Client auf die Festplatte und befehligen eines von zig verschiedenen Panzermodellen. Zur Wahl stehen russische, deutsche und amerikanische Fahrzeuge. Dabei starten Sie mit einem leichten „Traktor“, quasi einer Blechschüssel auf Ketten, versehen mit einer Piff-paff-Minikanone. So ausgestattet, bestreiten Sie Ihre ersten Scharmützel – und die machen vom Start weg Laune. Denn beim sogenannten Standardgefecht generiert der Server automatisch möglichst ausgeglichene Teams mit je 15 Spielern. Sobald die beiden Gruppen komplett sind, startet eine zufällig ausgewählte Karte mit dem Ziel, entweder alle Gegner vom Feld zu hauen oder die gegnerische Basis einzunehmen. Klingt simpel, doch das reicht völlig, um spannende Gefechte zu ermöglichen.

Welche Funktion Sie in einem Match erfüllen, hängt vom gewählten Panzertyp ab: Leichte Panzer sind schnell und dienen dazu, gegnerische Fahrzeuge auf der Karte sichtbar zu machen oder schnell zur gegnerischen Basis vorzurücken. Schwere Panzer besitzen viel Feuerkraft, sind dafür träge und langsam, während Artilleriefahrzeuge über große Strecken hinweg auf entdeckte Ziele feuern. Die Absprache im Team ist daher wichtig – der mickrige Chat ist da nur wenig hilfreich, zumal die Texteinblendungen viel zu schnell wieder verschwinden. Ein Headset ist daher Pflicht. Das Spiel besitzt passend dazu eine interne Voice-Chat-Funktion, allerdings nutzen die meisten Spieler lieber Teamspeak oder eine vergleichbare Chat-Software.

Die derzeit 16 verfügbaren Karten sind abwechslungsreich gestaltet: Wüstenszenarien, Gebirgslandschaf-

AUF TUCHFÜHLUNG | Dank der Schützenperspektive lässt sich sehr nahe an gegnerische Panzer heranzoomen. Das Heck und die Ketten sind wunde Punkte beim Gegner.

WEITER BLICK | Die Grafik im Spiel ist nicht der letzte Schrei, aber insgesamt hübsch geraten. Vor allem die Panzermodelle sind detailliert umgesetzt.

SCHROTTREIF | Auch ein starker Tiger-Panzer ist nicht davor gefeit, nach ein paar Treffern zerstört zu sein. Da blutet die Reparaturkasse.

HAUPTQUARTIER | Im schlicht gehaltenen Garagen-Menü verwalten Sie Ihren Fuhrpark samt Crew. Außerdem haben Sie von hier Zugriff auf das Forschungsmenü und den Shop.

SO FUNKTIONIERT DER SHOP IM SPIEL

Mit dem nötigen Kleingeld kommen Sie schneller zum Sieg!

Wer gar kein Geld ausgeben will, muss viel Zeit investieren, sehr viel Zeit – um sich beispielsweise einen dicken Tiger-Panzer leisten zu können. Mit dem Einsatz echter Knete geht das natürlich schneller: Gold ist dabei die Spielwährung, die Sie aktuell zu folgenden Kursen im Shop erwerben können:

1.500 Gold für € 6,95
2.500 Gold für € 9,95
5.500 Gold für € 19,95
14.500 Gold für € 49, 95
30.000 Gold für € 99,95

Bezahlmöglichkeiten sind per Kreditkarte und PayPal gegeben. Von dem Gold können Sie sich einen Premium-Account (dabei erhalten Sie 50 % mehr Kredit- und Erfahrungspunkte pro Gefecht) leisten. Der einmonatige Premium-Account schlägt mit 2.500 Gold zu Buche. Für den zuvor erwähnten Tiger-Panzer bräuchten Sie beispielsweise 5.980 Gold.

KLIMPERGELD | Die benötigte Kohle für leichte Panzer haben Sie schon nach ein paar Gefechten beisammen; später wird das immens teurer!

ten, offenes Terrain, enge Städte – auf jeder Map bieten sich die unterschiedlichsten taktischen Möglichkeiten. Schade ist, dass es keine dedizierten Server gibt, um selbst die Reihenfolge der zu spielenden Karten festzulegen. Dies ist zwar im Modus Übungsgefecht möglich, doch dort herrscht meistens gähnende Leere, denn a) gibt es im Übungsmodus keinerlei Erfahrungspunkte und b) kann man die benötigte Spielerzahl von 30 Teilnehmern nicht reduzieren. Aber keine Bange, der europäische Server ist quasi zu jeder Tages- und Nachtzeit mit so vielen Gefechten belegt, dass Sie am besten gleich im richtigen Scharmützel loslegen und sich so die nötige Spielpraxis aneignen.

Mit jeder Schlacht erhalten Sie Kreditpunkte, die Crew Ihres Panzers gewinnt an Erfahrung, wird effektiver und Sie generieren Forschungspunkte. Wozu das alles? Ganz klar: um den anfänglichen Blechkasten in Rente zu schicken, sich ein besseres Modell zu leisten und dieses aufzumotzen. Für jedes Fahrzeug steht dazu eine Vielzahl an Verbesserungen bereit – ein stärkerer Motor, bessere Waffen und obendrein Zusatzmodule wie Feuerlöscher, Erste-Hilfe- und Reparaturkästen, mit denen sich im laufenden Gefecht Schäden an Mensch und Material beheben lassen. Klingt gut, doch all das hat seinen Preis. Auch wenn Sie **World of Tanks** im Prinzip zig Stunden völlig kostenlos spielen können, stellen Sie alsbald fest, dass die ganzen tollen Dinge jede Menge Kreditpunkte kosten, mit zunehmender Panzerstufe fallen schließlich so hohe Kosten an, dass diese die Einnahmen übersteigen. Dann heißt es, entweder echtes Geld zu investieren oder auf dicke Panzer und Ausrüstung zu verzichten, um mit den kleinen Modellen weiterzumachen, bis die Kasse wieder stimmt. Ob sich ein Bezahl-Account dauerhaft lohnt, lässt sich erst beantworten, wenn der dafür vorgesehene Kampagnenmodus für Clans implementiert ist. Die Standardgefechte allein nutzen sich auf Dauer zu sehr ab.

FAKTEN

GENRE:
Action-MMOG
ENTWICKLER:
Wargaming.Net
PUBLISHER:
Wargaming.Net
TERMIN:
12. April 2011

- Taktisch anspruchsvolle Gefechte
- Einfache Steuerung der Fahrzeuge
- Drei Fraktionen spielbar (Deutschland, Russland, USA)
- Levelbare Panzercrew
- Umfangreiche und vielseitige Forschungsmöglichkeiten
- Kostenlos spielbar

„Für Teamspieler eine abwechslungsreiche Sache, aber recht teuer!"

Stefan Weiß

WAS HABEN WIR GESPIELT? Unser Vortest stützt sich auf mehrere Tage Spielzeit auf dem europäischen Server, der seit 12. April für alle Spieler zugänglich ist. Dabei haben wir sowohl mit einem Standard- als auch mit einem Premium-Account gespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Der geplante Kampagnen-Modus für Clans sorgt für die nötige Langzeitmotivation im Spiel.
- \+ Die Entwickler liefern per Update neue Karten, Fahrzeuge und Spielmodi, um die Spieler bei Laune zu halten.
- \+ Das Zusammenspiel mit anderen Teilnehmern ermöglicht immer neue Taktiken für die einzelnen Karten.
- − Das auf Dauer recht teure Shop-System schreckt zu viele Spieler ab, sich länger mit **World of Tanks** zu befassen.
- − Bezahlkunden haben zu große Vorteile gegenüber Free2Play-Spielern, sodass die Balance gefährdet ist und für Einsteiger zu viel Frustgefahr besteht.

WERTUNGSTENDENZ 0 **77-82** 100

So mag ich das, schnell und unkompliziert gestaltet sich der Einstieg ins Spielgeschehen, das mit zunehmenden Gefechten immer mehr taktischen Tiefgang offenbart. Die ersten Credits häufen sich auf dem Konto an und die damit verfügbaren Verbesserungen machen sich alsbald im Gefecht bezahlt. Doch neidisch blicke ich auf die Mitspieler, die mit den überteuerten Modellen, wie etwa Tiger, Maus und Co. antreten. Denn die starken Panzer sind immens teuer, mir bislang zu kostspielig, als dass ich dafür bereitwillig Geld für Spielwährung ausgeben möchte. Auch den Umstand, Clans nur gegen bare Münze zuzulassen, finde ich fragwürdig. Meiner Meinung grenzt man damit zu viele Spieler von vornherein aus. Sehr gespannt bin ich auf den Kampagnen-Modus, denn ein wenig mehr als nur das Standardgefecht als Spielmodus darf es schon sein, werte Entwickler.

TEST

06/11

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung — was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Traf auf den Deutschen Gamestagen in Berlin: Charles Cecil, den Erfinder schöner Adventures wie **Baphomets Fluch** und **Beneath A Steel Sky**. Letzteres war eines der ersten Spiele, die ich als junge Redakteurin Mitte der 90er für PC Games getestet habe.
Kann nix anfangen mit: **Portal 2**. Es kostet mich wirklich Überwindung, irgendwelche Würfel auf Plattformen zu stellen oder damit Laserstrahlen umzulenken.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

Wurde erhört:
Denn Kollege Stefan veranstaltet endlich wieder eines seiner legendären Redaktions-Grillfeste.
Wurde umgehauen:
Und zwar von **Batman: Arkham City**. Wenn der Rest des Spiels so gut ist, wie die angezockten Missionen, wird das ein Überhammer!
Wird beneidet:
Denn ich konnte **L.A. Noire** bereits auf der PS3 durchspielen – und es hat sich gelohnt, tolles Spiel!

Stefan Weiß
Leitender Redakteur

Ballerte sich:
Mit coolen Sprüchen durch **Bulletstorm**, mit verdrehten Gehirnwindungen durch **Portal 2** und gleich danach durch den Vorgänger **Portal**.
Ist enttäuscht darüber: Wie man ein an für sich cooles Kreuzritter-Szenario in **The First Templar** so dermaßen versemmeln kann.
Entdeckte: Dank seines Kollegen Christoph Schuster, dass **Fable 3** echt spielenswert ist!

Robert Horn
Redakteur

Sammelt:
Die letzten verbliebenen Auszeichnungen in **Battlefield: Bad Company 2**. 100 C4-Kills, das wird echt hart.
Sagt „Howdy partner!“:
Und spielt endlich **Red Dead Redemption** (Xbox 360). Was für ein Meisterwerk.
Freut sich:
Auf die Spielemesse E3 mit hoffentlich tollen Ankündigungen, schrägen PR-Aktionen, gutem Essen, wässrigem US-Bier und netten Kollegen. Wie jedes Jahr wird das ein Highlight.

Felix Schütz
Redakteur

Ist erleichtert:
Zweimal **The Witcher 2** durchgespielt – endlich kann ich Schlaf nachholen! An dieser Stelle ein Dank an das tapfere PR-Team von CD Projekt, das wegen mir bis spät nachts im Büro ausharrte.
Freut sich auf ruhige Tage:
Bis auf **L.A. Noire** (Xbox 360) und **Portal 2** im Koop steht nix auf meinem Spielplan. Auch mal angenehm.
Sucht eine neue Wohnung:
Damit seine Lieblingspflanze Chuck endlich einen schönen Sonnenplatz bekommt.

Sebastian Weber
Redakteur

Ist genervt:
Warum muss jeder Film im Kino in 3D laufen? Bei **Avatar** hab ich es verstanden, der wurde mit entsprechender Technik gedreht. Bei allen anderen wirkt das Bild jedoch nur unscharf und so gar nicht plastischer.
Hatte Spaß:
Mit **Portal 2**. Sowohl Einzelspieler- als auch Koop-Modus sind klasse!
Wartet:
Auf **L.A. Noire**. Schon allein wegen der Technik dahinter.

Marc Brehme
Redakteur

Ist so tief:
In **The Witcher 2** versunken, dass er verpennt hat, seine Steuererklärung zu machen. Ob das Finanzamt diese Ausrede anerkennt?
Treibt sich:
In letzter Zeit verdächtig oft in Berlin herum (Zitat von Kollegen) und muss sich deshalb wilde Verschwörungstheorien anhören. So etwa, er würde die Seite wechseln und dort heimlich am Nachfolger des Adventures „Verliebt in Berlin“ arbeiten. Kein Kommentar!

Viktor Eippert
Volontär

Wünscht sich:
Eine Portalkanone für seinen täglichen Weg zur Arbeit. Ach was. Eigentlich für so ziemlich jede Lebenslage! Man bedenke nur all die Möglichkeiten!
Hat viel Spaß mit:
Dem Nischenspiel **Blood Bowl**. Hätte noch wesentlich mehr Freude damit, wenn die KI nicht bei gefühlt jedem dritten Spielzug mogeln würde … Grrrrr!
Spielt unter anderem auch:
Star Ocean: The Last Hope (PS3), die DLCs zu **Civ 5**.

Peter Bathge
Volontär

Entspannt in Bälde:
Beim Kurzurlaub vor dem E3-Trubel. Sein Hund (links) dient ihm dabei als professionelles Faulenzervorbild.
Segelte um die Welt:
In **Lego Pirates of the Caribbean**. Der animierte Jack Sparrow torkelt genauso schön wie das Original!
Ärgert sich über Spam:
Auf seinem Volontärs-Blog social.pcgames.de/volodojo gehen die mit viel Mühe erstellten Kolumnen in einer Flut aus Müllkommentaren hirnloser Spam-Bots unter.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur

Plant:
Sich zur 30 mit einem neuen iMac zu beschenken. **Starcraft 2** mit hohen Details, das wär's …
Hat eine Schwäche:
Für Mama Schmitts Rhabarber-Kuchen! Deliziös!
Hatte Glück:
Ein Reifen platzte auf der Autobahn, der Wagen ließ sich nicht beeindrucken.
Läuft munter weiter:
Unterdessen reichen Trikot und kurze Hose für den Lauf im Reichswald.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Feiert:
Weil der Duke nun doch wirklich wiederkehrt.
Mault:
Weil er auf **Anno 2070** noch so lange warten muss.
Staunt:
An der Tankstelle jedes Mal selbst über seine eigene Leidensfähigkeit.
Gräbt:
Aus reiner Verzweiflung in seinem Garten nach Öl.
Jubelt:
Weil sein kompletter Fuhrpark inzwischen vom TÜV legalisiert wurde.

Sebastian Thöing
Online-Redakteur

Hat sich und seiner Freundin mal was gegönnt:
iPad 2 und Trauringe gekauft, Flitterwochen gebucht.
Holt derzeit zahlreiche Mobile-Games nach:
NBA Jam, Osmos HD, Angry Birds, Angry Birds Rio, Angry Birds Seasons.
Außerdem wird gezockt:
Portal 2, **Brink** und **Total War: Shogun 2** – alles am PC.
Liest derzeit:
Alles von Tommy Jaud. Darunter **Hummeldumm**, **Millionär** und **Resturlaub**.

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Seite 66

ROLLENSPIEL DES JAHRES? | Der Erwartungsdruck, der auf CD Projekts Rollenspiel-Epos **The Witcher 2** lastet, ist immens. Viele sprechen bereits jetzt vom besten Genrevertreter des Jahres. Doch vielleicht sind die Hoffnungen, die in das Spiel gesetzt werden, auch zu groß? Unser Test klärt Sie auf.

ACTION
BRINK

Seite 78

ERFOLG ODER UNTERGANG? | Entwickler Splash Damage weiß selbst, dass **Brink** entweder ein Erfolg oder sein Untergang wird. Ob der eigenwillige Mehrspieler-Shooter aber am Ende das Zeug dazu hat, mit der beliebten Konkurrenz mitzuhalten, oder ob er an seinen hohen Ambitionen scheitert: Wir haben ihn ausführlich gespielt.

RENNSPIEL
DIRT 3

Seite 86

NEUAUSRICHTUNG | Neuer Name, zurück zu den Rallye-Wurzeln, ein frisches Gesicht als Pate – Codemasters krempelt einiges an der **Dirt**-Reihe um. Ob das den bisher herausragenden Rennspielen gut tut oder nicht? Toni Opl klemmte sich für Sie tagelang hinter das virtuelle Lenkrad.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)

- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die neuen PC-Games-Awards

PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 102.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen

Ohne Altersbeschränkung | Ab 6 Jahren | Ab 12 Jahren | Ab 16 Jahren | Keine Jugendfreigabe

BRUTAL | Manche Finishing Moves zeigen harte Tötungsszenen, richtig blutig wird es dabei aber nie.

PC Games EDITORS' CHOICE ROLLENSPIEL

PC Games AWARD Ausgabe 06/2011 88

The Witcher 2: Assassins of Kings

Von: Felix Schütz

Vier Mal durchgespielt! Unser Test verrät, warum auch das zweite Hexer-Epos ein Hit ist.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Episch, erwachsen und nichtlinear – so hat CD Projekt sein Rollenspiel beworben. Im Test zeigt sich: Auch wenn nicht alles perfekt ist, lösen die Entwickler ihre Versprechen ein!

Die Handlung von **The Witcher 2** beginnt einen Monat nach dem Ende des beliebten Vorgängers. Im Prolog erfährt der Spieler, wie der weißhaarige Mutant und Hexer Geralt vom respektierten Jäger zum Geächteten wird. Was folgt, ist ein spannendes Fantasy-Roadmovie, der Geralt durch eine raue Mittelalter-Welt führt. Es geht um Königsmorde, um politische Querelen und vor allem um Verrat. Namen von zig Orten und Charakteren prasseln dabei auf den Spieler ein; wer den ersten Teil nicht kennt, dürfte sich anfangs verloren fühlen. Super hingegen für treue Fans: Wer noch ein Savegame aus dem Vorgänger übrig hat, darf die Datei zu Spielbeginn importieren – dadurch werden einige Details im Spielverlauf angepasst.

Schon der lineare Einstieg ist fantastisch inszeniert, mit großen Kampfszenen, klugen Dialogen, dramatischen Zwischensequenzen und gekrönt vom Auftritt eines gewaltigen Drachen. Nach dem vierstündigen Prolog beginnt dann der umfangreiche erste Akt, in dem Geralt ein mittelalterliches Fischerdorf mitsamt weitläufigem Waldgebiet erkunden darf. Zwischen motivierenden Quests und atmosphärischen Streifzügen durch die prächtige Flora trifft man hier viele Entscheidungen, die sich nicht einfach in „gut" oder „böse" einordnen lassen – typisch für **The Witcher**!

UNSERE PREMIUM!

Wer die neue PC Games 06/11 in der Premium-Variante gekauft hat, darf sich über vier exklusive Extras zu The Witcher 2 freuen!

• Schwertmeister-DLC: Ein Code, mit dem Sie nützliche Waffen und Items für **The Witcher 2** freischalten. Ideal für Spieler, die vor allem mit dem Schwert kämpfen wollen!
• Kompletter Fantasy-Film **Der Hexer – Geralt von Riva** auf DVD. Ein Tipp für Geralt-Fans!
• 36 Seiten starkes Kompendium zu **The Witcher 2**: Viele Hintergründe, Karten und Tipps!
• Großes Poster mit edlem **The Witcher 2**-Motiv

PC Games Premium 06/11 ist für € 9,99 im Handel erhältlich.

STEALTH | Die wenigen Schleichabschnitte sind spannend inszeniert und leisten einen guten Beitrag zum Storytelling. Die Steuerung macht in solchen Szenen allerdings hin und wieder Probleme.

TEMPO | Seitwärtsrollen, aktives Blocken, Kombo-Attacken – das Kampfsystem erinnert an ein Actionspiel. Wer damit nichts anfangen kann, sollte besser gleich den Schwierigkeitsgrad drosseln.

VOR ORT | Redakteur Felix Schütz (rechts) und unser freier Autor Jan Suberg verbrachten drei Tage bei CD Projekt und spielten **The Witcher 2** zwei Mal durch.

SO (AUSFÜHRLICH) HABEN WIR GETESTET

Bereits mehrere Wochen vor Release hatten wir die Chance, **The Witcher 2** exklusiv durchzuspielen. Die Redakteure Schütz und Suberg reisten daher ins polnische Warschau und durften sich dort drei Tage lang im Studio von CD Projekt herumtreiben. Trotz der knappen Zeit spielten beide Tester **The Witcher 2** komplett durch, sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch – denn wer braucht schon Schlaf? Das Ergebnis: 60 Spielstunden, inklusive verschiedener Lösungswege und Endsequenzen. Zwei Wochen später trudelte dann ein Testmuster in unserer Redaktion ein, das der fertigen Goldmaster-Version entsprach. Gemäß dem Motto „Vierfach hält besser" spielten Felix und Jan auch diese Fassung noch mal vollständig durch. Alle Testversionen enthielten allerdings noch nicht den Releasepatch, den CD Projekt für den 17. Mai versprochen hat – das Update soll vor allem Absturzursachen beheben und das Interface verbessern.

Die Auswirkungen erkennt man oft nur spät, nämlich wenn das Spiel comichafte Rückblenden zeigt, die dem Spieler seine früheren Taten und ihre Folgen vor Augen führen.

Nach etwa zehn Stunden dann die wichtigste Entscheidung in **The Witcher 2**: Unterstützt man den königstreuen Vernon Roche oder hilft man dem verbitterten Terroristen Iorweth? Die Konsequenzen dieser Wahl sind gewaltig – selbstverständlich verraten wir sie nicht! Nur so viel: Je nach Entscheidung spaltet sich der zweite Akt in zwei grundverschiedene Pfade auf. Während ein Weg in ein kaedwenisches Soldatenlager und das weitläufige Umland führt, lockt der andere in die prächtige Zwergenstadt Vergen. Zwar sind beide Storyzweige eng miteinander verknüpft, allerdings erlebt man die Handlung hier aus verschiedenen Perspektiven, lernt andere Charaktere kennen, führt mal ernste, mal humorvolle Gespräche und löst Quests, die dem jeweils anderen Pfad verschlossen bleiben. Erst im dritten Akt laufen die Handlungsfäden wieder zusammen – dieser Part fällt dann im Vergleich auch recht schwach und kurz aus. Außer einem stark inszenierten Bosskampf gibt es hier kaum Nebenquests oder Highlights, die meisten NPCs stehen nur herum und warten darauf, angeklickt zu werden. Zwar hat der Spieler viele Möglichkeiten, um den Ausgang des Finales zu beeinflussen, doch leider verzichtet CD Projekt dabei auf die wuchtige Inszenierung der ersten Spielstunden. Stattdessen muss man mit langen Dialogen vorliebnehmen – nach knapp 30 Spielstunden endet das Spiel damit einfach etwas unspektakulär, außerdem bleiben eine Menge Fragen offen. Allerdings bietet **The Witcher 2** durch die vielen Entscheidungen auch einen enorm hohen Wiederspielwert – ein zweiter Durchgang lohnt sich also!

Das klicklastige Kampfsystem des Vorgängers hat ausgedient, die Gefechte in **The Witcher 2** sind deutlich actionreicher. Diesmal steuert man den Helden nämlich wie in einem Action-Adventure aus der Schulterperspektive, die Tasten W, A, S und D geben die Laufrichtung vor. Auch die verschiedenen Kampfstile des Vorgängers gibt es nicht mehr. Ein linker Mausklick löst nun leichte Schwerthiebe aus, der rechte Mausklick ist für schwere Attacken vorgesehen. Mit der E-Taste blockt man Schläge ab, aus dieser Haltung lässt sich auch ein starker Gegenangriff starten, sofern

GEHALTVOLL | Könige, Zauberer, Soldaten und Terroristen – Geralt trifft im Laufe seines Abenteuers auf einige faszinierende Charaktere. Quereinsteiger könnten die vielen Namen und Orte allerdings erst mal überfordern.

ENTSCHEIDUNG | Je nachdem, ob man sich für den Elfen Iorweth (oben) oder den königstreuen Vernon Roche entscheidet, entfaltet sich die Geschichte anders. Der zweite Akt spaltet sich dazu in zwei verschiedene Gebiete mit eigenen Charakteren, Quests und Enthüllungen auf. Eine „richtige" oder „falsche" Spielweise gibt es natürlich nicht.

CHARAKTERENTWICKLUNG: TALENTE, MUTAGENE UND SPEZIALFÄHIGKEITEN

Das Charaktersystem könnte kaum klassischer sein.

Altbekannt: Für Quests und besiegte Gegner gibt's Erfahrungspunkte. Sammelt man genug davon, steigt der Held im Level auf. Dann darf man einen Punkt auf einen von vier Talentbäumen verteilen. Die Bäume stehen für die Bereiche Schwertkampf, Magie, Alchemie und Training. Anfangs ist nur der Training-Baum verfügbar, nach ein paar Levels werden aber auch die anderen Zweige freigeschaltet. Insgesamt hat man so 50 Talente zur Auswahl, die man in jeweils zwei Stufen steigern darf. Doch Vorsicht: Da die Levelgrenze bei 35 liegt, sollte man sich früh überlegen, welchen Pfad man einschlagen möchte! Erst gegen Ende des Spiels gibt es nämlich eine Möglichkeit, alle Talentpunkte einmal neu zu verteilen – ein bisschen spät. Trotzdem sind die Talentbäume grundsätzlich gelungen: Wer mag, kann aus Geralt einen Kampf- oder Magie-Spezialisten machen, aber auch ein Allrounder ist problemlos möglich. Die meisten Talente liefern ohnehin eher Statusboni als wirklich neue Fähigkeiten, zum Beispiel „+10 Prozent auf kritische Treffer". Nur selten lernt der Held neue Manöver, die es dann aber meist in sich haben: Am Ende des Schwertkampf-Zweiges erwartet Geralt etwa ein Talent, das es ihm erlaubt, durch ausgeteilte Schläge Wutpunkte aufzubauen, symbolisiert durch eine neue Leiste neben der Lebensenergieanzeige. Ist dieser Balken voll, darf Geralt per X-Taste eine besonders cool animierte Spezialattacke ausführen, die mehrere Feinde auf einmal aus den Latschen haut. Das hat Stil!

▲ **MÄCHTIG** | Am Ende der Talentbäume locken Spezialfähigkeiten – diese hier erlaubt es Geralt, eine Gruppe von bis zu drei Gegnern auf einmal auszuschalten. Cool inszeniert!

◀ **SCHWERTKAMPF** | Einer der vier Talent-Äste im Detail. Jede Fähigkeit lässt sich in zwei Stufen ausbauen, manche Talente besitzen außerdem Slots, in die der Spieler nützliche Mutagene einpflanzen darf.

MUTAGENE UND MERKMALE

Um Geralts Eigenschaften noch weiter zu formen, darf man in manche Talente auch Upgrades einbauen, die sogenannten Mutagene. Man erhält diese Bausteine meist als Beute von Monstern. Mutagene liefern zusätzliche Boni wie mehr Lebenspunkte oder Resistenzen, lassen sich aber nicht wieder aus einem Talent entfernen – der Einsatz will gut überlegt sein. Zu guter Letzt gibt es noch Merkmale, das sind passive Fähigkeiten, die man automatisch erlernt. Leidet Geralt etwa unter Vergiftungserscheinungen, nachdem er zu viele Tränke eingenommen hat, erhält er einen Bonus auf Giftresistenz. Oft genügt es schon, bestimmte Orte in der Spielwelt zu besuchen, schon wird ein weiteres Merkmal freigeschaltet. Dazu zählen auch spezielle Gesprächsoptionen, etwa Einschüchtern oder Bedrohen, die durch Anwendung in der Stufe aufsteigen und Geralt in manchen Quests einen Vorteil verschaffen können. Alles in allem: schlicht, aber gut gelöst!

man diesen Skill im Talentbaum gelernt hat. Doch egal wie man Geralt entwickelt, in den meisten Kämpfen sind gute Reaktionen gefragt, zumal sich das Geschehen nicht pausieren lässt. Wer mit Actionspielen nichts anfangen kann, sollte den Schwierigkeitsgrad drosseln! Schon auf der zweiten der vier Stufen fällt das Spiel nämlich recht knifflig aus, das Balancing wirkt an einigen Stellen sogar etwas unausgegoren. Besonders fies: Geralt darf seine Heiltränke nur außerhalb von Kämpfen schlürfen, mittendrin klappt das nicht mehr. Dafür kommen allerdings nützliche Sekundärwaffen wie Wurfmesser, Bomben und Fallen hinzu, die mit der R-Taste aktiviert werden. Beispiel: Ein Kampf gegen ein Dutzend Harpyien ist mit dem Schwert allein kaum zu überstehen, doch eine Brandbombe kann hier Wunder wirken!

Auch wenn die Kämpfe auf den ersten Blick an Actionspiele erinnern, reagiert die Steuerung doch einen Tick zu ungenau. Daher kann es auch geübten Spielern schwer fallen, Schlagserien aneinanderzureihen oder im richtigen Moment auszuweichen. Immerhin: Nach einer Weile geht das System recht gut von der Hand, zumindest wenn man gegen einzelne Feinde antritt. Gruppenkämpfe hingegen fallen oft chaotisch aus, denn das Spiel versieht den Gegner, der Geralt am nächsten steht, automatisch mit einer Zielmarkierung. Geralt richtet sich dann auf diesen Feind aus, hechtet auch mal wild auf ihn zu – und da dieses System nicht immer perfekt arbeitet, greift Geralt in manchen Fällen auch mal das falsche Ziel an. Gerade in Massenkämpfen helfen da nur noch Seitwärtsrollen, mit denen sich der Held aus der Gefahrenzone bringt – für unseren Geschmack wird in **The Witcher 2** einfach zu viel gerollt. Das Kampfsystem ist daher – trotz guter und wichtiger Neuerungen – einer

GESPENSTISCH | Im zweiten Akt muss Geralt den Fluch eines verwunschenen Schlachtfelds lüften. Während im Hintergrund dutzende Geistersoldaten ringen, kämpft sich der Held bis zum Anführer vor.

TURTELEI | Anders als im Vorgängerspiel sind Romantik und Sex in **The Witcher 2** besser in die Story eingebettet. Wer damit nichts anfangen kann, darf diese Szenen aber auch größtenteils vermeiden.

RASANT | Faustkämpfe laufen als simples Quicktime-Minispiel ab, in dem man nur flink eine von vier Tasten drücken muss. Spielerisch anspruchslos, aber auch erstklassig animiert!

DARAUF HABEN FANS GEWARTET | In solchen gezeichneten Rückblenden erfährt man viele Hintergründe über Geralts Amnesie, sein jahrelanges Verschwinden und über seine große Liebe Yennefer.

der Gründe, weshalb die Wertung ein wenig unter den hohen Erwartungen bleibt. Besser gefällt uns da schon das Magiesystem: Sobald man die Strg-Taste gedrückt hält, öffnet sich ein Kreismenü, während das Geschehen in Zeitlupe dargestellt wird. Hier kann Geralt eines seiner fünf Hexerzeichen auswählen, das im Kampf mit der Q-Taste aktiviert wird. Die magischen Druckwellen, Schutzschilde und Verwirrungszauber sind deutlich mächtiger und wichtiger als im Vorgängerspiel und fügen sich gut in die schick animierten Gefechte ein.

Anders als im ersten Teil findet man in **The Witcher 2** jede Menge Waffen und Ausrüstungsgegenstände für Geralt. Zudem darf der Held alle Kleidungsstücke unabhängig voneinander anlegen: Handschuhe, Rüstungen, Hosen und Stiefel sind direkt an seinem Körper sichtbar. Einige der besten Rüstungen im Spiel erhält man von besiegten Bossgegnern oder man lässt sie für viel Geld und Rohstoffe beim Handwerker anfertigen. Wer die Spielwelt sorgfältig absucht, findet auch seltene Beutestücke wie magische Schwerter, hochwertige Handwerksmaterialien oder besonders dicke Rüstungen. Sammler kommen also auf ihre Kosten! Wie gewohnt trägt Geralt auch stets zwei Schwerter bei sich; die Klinge aus Stahl verwendet er gegen menschliche Widersacher, das Silberschwert kommt im Kampf gegen Monster und Geister zum Einsatz.

Geralts Reichtümer werden im Inventar in 16 Kategorien unterteilt, darunter Bücher, Köder, Trophäen, Tränke oder Baustoffe. Vor allem Letztere verbrauchen viel Stauraum, denn Geralts Tragfähigkeit ist nun durch Gewicht begrenzt, ähnlich wie in **Oblivion**. Da es im gesamten Spiel aber keine Lagerkiste gibt, ist man von Zeit zu Zeit gezwungen, sich von alten Schätzen zu trennen – schade! Ein Trost dafür sind die neuen Upgrades, die Geralt in gesockelte Waffen und Kleidung einbauen kann: Mit magischen Runen, Polstern und Panzerplatten wird die Ausrüstung deutlich aufgewertet, sodass man sie noch besser an die eigenen Vorlieben anpassen kann.

ALCHEMIE UND HANDWERK

Im Vergleich zum ersten Teil sind die überarbeiteten Alchemie- und Handwerkssysteme deutlich unkomplizierter, aber immer noch wichtig.

ALCHEMIE | Das Brauen von Tränken geht blitzschnell – einfach in der linken Spalte das Rezept auswählen und Enter drücken, schon ist das Elixier fertig.

PRAKTISCH | Das Gebräu „Katze" verbessert Geralts Nachtsicht und lässt ihn Gegner durch Wände sehen.

Wie schon im Vorgängerspiel muss der Held manchmal Tränke schlürfen, um Statusboni zu erlangen – beispielsweise verbessern die Säfte Geralts Lebenspunkteregeneration, steigern seine Nachtsicht oder erhöhen seine Giftresistenz. Alle Elixiere muss Geralt selbst herstellen, das geht nun an jedem Ort und ohne nervige Wartezeit. Zutaten sind überall in der Spielwelt verteilt: Kräuter und Gräser wachsen in Wäldern, Organe und Sekrete werden aus den Leibern besiegter Monster extrahiert. Anders als im Vorgänger kann Geralt nur noch im Meditationsmodus trinken und die Gebräue lassen sich auch nicht mehr in Quickslots verstauen. Bedeutet: Wer ein schweres Gefecht meistern will, muss die Tränke zwingend vorher einnehmen! Das ist zwar glaubwürdig, aber nicht immer fair. Schlimmstenfalls landet man in einem Bosskampf, ohne entsprechend vorbereitet zu sein.

CRAFTING: DAS HANDWERK-SYSTEM

Handwerk funktioniert ein wenig anders als Alchemie: Geralt kann Waffen, Rüstungen und Upgrades nicht selbst herstellen, dazu muss er spezielle NPCs aufsuchen, etwa einen Schmied. Dort sucht man sich aus einer Liste das gewünschte Item aus, die notwendigen Ressourcen werden dann automatisch abgezogen. Neue Baupläne wie auch Trankrezepte findet Geralt beispielsweise in Schatztruhen oder bei besiegten Feinden, außerdem kann er die Dokumente beim Händler kaufen oder als Questbelohnung verdienen. Die nötigen Materialien erbeutet Geralt meist in den Hütten von NPCs: Wer Schränke, Regale, Kisten und Schubladen durchsucht, hat seine Taschen schnell mit Stoffen, Erzen und dergleichen gefüllt. Manche Bosse werfen auch besonders seltenes Material ab, eine widerstandsfähige Haut beispielsweise, aus der sich Geralt eine spezielle Lederrüstung schneidern lassen kann. Einige der besten Items im Spiel erhält man nur über Handwerk!

DURCHDACHT | Zwar gibt es nur fünf Zaubersprüche, doch die erfüllen alle einen Zweck. Selbst wenn Geralt komplett auf Magie geskillt wurde, kann er nie ganz auf seine Schwerter verzichten.

▼ **RINGMENÜ** | Ein Druck auf die Strg-Taste verlangsamt das Geschehen und ruft dieses runde Menü auf – hier tauscht man Zauber und Zusatzwaffen aus.

TAKTIK | Gegen solche Biester verwendet man idealerweise eine Kombination aus Schwertkampf und Magie. Hier feuern wir erst ein Igni-Zeichen ab und setzen dann mit Hieben nach.

Das Spiel soll später auch für Konsolen erscheinen, das hat CD Projekt bereits durchblicken lassen. Das wäre auch kein Problem – wenn man es der Steuerung nicht anmerken würde. Vor allem in Menüs wie dem Inventar oder bei Händlern vermisst man erklärende Tooltips, die Eigenschaften von Items vergleichen oder die anzeigen, wie sich ein Gegenstand auf Geralts Attribute auswirkt. Besonders ärgerlich: Der Händlerbildschirm informiert nicht darüber, ob man ein Buch bereits gelesen hat, schlimmstenfalls gibt man hier viel Geld für unnötige Lektüre aus. CD Projekt hat uns zwar bestätigt, dass solche Mängel noch rausgepatcht werden, doch für unsere Bewertung kann das erst mal keine Rolle spielen.

Geralt darf nur an fest vorgegebenen Orten klettern oder springen, das fühlt sich etwas unnatürlich an. Ähnliches gilt für die atmosphärischen, aber spielerisch seichten Schleichsequenzen: Wann Geralt sich hier an eine Wand drücken kann und wann er seine Deckung wieder verlässt, das ist oft nur schwer nachzuvollziehen. Auch zwei der drei Minispiele erfordern Eingewöhnung, allen voran das Würfelpokern: Aufgrund der übersensiblen Steuerung schleudert man seine Würfel auch mal lässig am Spielfeld vorbei, was sicher nicht Sinn der Sache ist.

Die erstklassige Grafik tröstet über viele der kleinen Bedienungsmängel hinweg. Besonders die knackscharfen Texturen und fantastischen Beleuchtungseffekte lassen Vergleichstitel wie **Dragon Age 2** bemitleidenswert aussehen! Auch Geralts Kampfanimationen sind schick geraten und die reich verzierten, farbenfrohen Kostüme könnten glatt aus einem guten Fantasy-Film stammen. Klar, wer nach Kritikpunkten sucht, der findet sie auch, etwa bei den Dialogen: Zwar zeigen viele Figuren ausdrucksstarke Mimik und eindeutige Gesten, doch das trifft längst nicht auf alle Charaktere zu. Außerdem verlangt das Spiel selbst auf mittlerer Detailstufe nach einem starken Rechner, obwohl nur DX9-Technik zum Einsatz kommt. Es bleibt zu hoffen, dass künftige Patches weiter an der Performance schrauben. Löblich allerdings die kurzen Ladezeiten: Betritt Geralt einen Innenraum, gibt's nur eine kleine Schwarzblende und schon darf man weiterspielen – kein Vergleich zum Vorgänger! CD Projekts neue Engine leistet also großartige Arbeit – auch wenn das Spiel zumindest in seiner ungepatchten Version leider nicht ganz von Bugs verschont geblieben ist. Details dazu gibt's im Info-Kasten auf der nächsten Seite!

Seine enorm hohe Weitsicht erkauft sich das Spiel mit gelungenen Grafiktricks, denn die Spielwelt ist alles andere als offen und längst nicht so frei erkundbar wie etwa in **Two Worlds 2**. Stattdessen bewegt man sich in klar abgesteckten Levels, die aber recht weitläufig ausfallen, sodass man die fehlende Freiheit kaum vermisst. Wunderbar gelungen sind auch die atmosphärischen Tag-und-Nacht-Wechsel. Wenn das Sonnenlicht am Horizont schwindet, sieht das nicht nur malerisch aus, auch die NPCs richten sich danach: Tagsüber wird gearbeitet, am Abend geht's dann noch auf einen Humpen Bier in die Schänke und danach ab ins warme Bett. Solche Tagesabläufe sind zwar nicht allzu realistisch, genügen aber, um die dichte Stimmung zu unterstreichen. Von der KI sollte man indessen keine Wunder erwarten: Zwar reagieren Stadtwachen darauf, wenn Geralt sein Schwert zückt, doch dafür kann der Held problemlos Häuser ausrauben,

EXTRAS OHNE ENDE: DIE EDITIONEN VON THE WITCHER 2

The Witcher 2 gibt's in zwei Versionen, als Premium Edition und als Collector's Edition.

Zunächst die „kleine" Variante: Zum fairen Preis von 45 Euro bietet die aufwendige Premium Edition viele Extras, etwa eine Making-of-DVD, eine Soundtrack-CD, eine Weltkarte und ein Lösungsbuch. All diese Inhalte erhält man auch in digitaler Form zum Herunterladen, wenn man das Spiel bei einer Online-Vertriebsplattform bestellt, etwa bei Steam. Zusätzlich bietet die Premium Edition einen kleinen DLC, dessen Inhalte davon abhängen, bei welchem Händler man das Spiel kauft. Exklusiv über Amazon.de ist auch eine 100 Euro teure, prachtvolle Sammleredition im Angebot. Sie bietet neben all den Goodies der Premium Edition noch weitere Extras, etwa eine aufwendige Geralt-Büste, ein tolles Artbook, ein Würfelpoker-Set, Spielkarten, Aufkleber und eine Münze.

Die deutsche Fassung von **The Witcher 2** ist nicht nur ungekürzt, sondern bietet auch mehrere Sprachen. Achtung: Importierte Versionen enthalten keine deutsche Sprachausgabe, diese lässt sich auch nicht nachträglich herunterladen. Wer also auf Deutsch spielen will, muss auf den Import verzichten!

Collector's Edition

GEWALTIG | Zwar gibt's nur drei große Bosskämpfe, doch die sind für ein Rollenspiel eindrucksvoll in Szene gesetzt. Hier reitet Geralt per Quicktime-Minispiel auf dem Tentakel eines riesigen Sumpfmonsters.

ohne dafür belangt zu werden. Das mag zwar unrealistisch wirken, doch ein Diebstahlsystem hätte weder zum Spielkonzept noch zum Helden gepasst. Solch kleine Atmosphäreschnitzer gleicht zudem der Sound aus, denn die stimmungsvolle Musik steht der Optik in nichts nach. Auch die deutsche Sprachausgabe geht meist in Ordnung, obwohl sie Raum für Verbesserungen lässt: Besonders Geralt trägt seine Sätze zu langsam und betont knurrig vor. Dafür sind aber die meisten Nebenfiguren passend vertont. Prima: Die sehr gute englische Fassung liegt dem Spiel ebenfalls bei und sie klingt so gut, dass man ihr den Vorzug geben sollte. Wer mag, darf übrigens auch mit englischer Sprachausgabe und deutschen Texten spielen!

Lassen Sie sich von der Altersfreigabe ab 16 Jahren nicht täuschen: **The Witcher 2** ist ein hartes Spiel, das sich an ein erwachsenes Publikum richtet. Angefangen bei den Kämpfen: Zwar schlägt Geralt seinen Gegnern keine Köpfe oder andere Körperteile ab, doch Bluteffekte gibt's trotzdem reichlich, vor allem in den wild inszenierten Finishing Moves, aber auch in einigen Zwischensequenzen. Die Sprache in den interaktiven Dialogen ist zudem ausgesprochen derb – in der Zwergenstadt Vergen wird mehr geflucht als in so manchem Tarantino-Film! Und natürlich gibt's auch einige Sexszenen in **The Witcher 2**, die mehr nackte Haut zeigen, als man es etwa von Bioware-Spielen gewohnt ist. Diese Momente sind aber nie explizit oder gar pornografisch, Sittenwächter dürfen beruhigt sein. Trotzdem eine Warnung: Mehrmals behandelt die Story nicht nur ernste Themen wie Rassismus, sondern auch sexuellen Missbrauch. Natürlich ist der Spieler nie in solche Handlungen eingebunden und die Entwickler gehen auch angemessen ernst damit um, doch das heißt nicht, dass solche Inhalte für jeden Spieler leicht zu verkraften sind.

Auch wenn The Witcher 2 nicht perfekt ist, gelingt CD Projekt doch das bislang beste Solo-Rollenspiel des Jahres. Hier wurde nicht nur viel versprochen, sondern auch sehr vieles richtig gemacht! Manche technischen Schnitzer lassen sich noch mit einem Patch ausgleichen, einige inhaltliche Mängel hingegen – etwa das unspektakuläre Finale – wohl eher nicht. Doch CD Projekt hat auch dafür Zukunftspläne: Von üppig bemessenen DLCs, ganzen Add-ons ist bereits die Rede, das sind gute Nachrichten. Denn spätestens mit **The Witcher 2** stellt CD Projekt eindrucksvoll klar, dass die talentierten Polen keine leeren Versprechungen machen. ❑

RELEASEPATCH

Im Verlauf unseres Tests zeigte The Witcher 2 noch ein paar störende Bugs, die meisten davon soll ein Releasepatch ausbügeln.

Manche Fehler traten in mehreren unserer Testdurchgänge auf, andere waren Einzelfälle. Da das Spiel automatisch viele Savegames anlegt, ließen sich die meisten Probleme durch das Laden eines vorherigen Spielstandes umgehen. Diese drei Fehler fielen uns im Test besonders auf:

- **Abstürze:** Unsere Testversion (entspricht der Verkaufsfassung) stürzte hin und wieder ab. Wir sind gespannt: Der Releasepatch soll genau hier nachbessern!
- **KI-Bugs:** Selten blieb ein NPC einfach stehen, anstatt wie von der Quest gefordert zu einem Zielpunkt zu laufen. Hier mussten wir einen Checkpoint laden. Manche Feinde reagierten nur träge auf Angriffe – verschmerzbar.
- **Streaming:** In vielen Szenen luden Texturen nur verzögert nach. Ein rein kosmetisches Problem, das aber der Atmosphäre schadet.

FAZIT: Da uns der Releasepatch bei Redaktionsschluss noch nicht vorlag, können wir das Spiel nur in seiner ursprünglichen Version bewerten. Vor allem aufgrund einiger Abstürze und KI-Fehler ziehen wir deshalb einen Wertungspunkt ab! Sollte der Patch die wichtigsten Bugs beseitigen, werten wir nachträglich auf die verdiente 89 auf.

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz

„Spannendes Fantasy-Epos für Erwachsene"

Keine Frage, anfangs standen alle Zeichen auf 90. Doch Tücken im Kampfsystem, eine Steuerung mit vielen kleinen Mängeln und ein vergleichsweise schwacher Schluss, da gehen wichtige Wertungspunkte verloren. Trotzdem dürfen Rollenspieler beherzt zugreifen. Ein saucooler Held, faszinierende Charaktere, viel Dramatik, beeindruckende Grafik und vor allem: Entscheidungen, die sich auch wirklich auf den Spielverlauf auswirken – daran muss sich die Konkurrenz in Zukunft messen! Auch wenn also längst nicht alles perfekt ist: CD Projekt legt die Genre-Messlatte für dieses Jahr schon jetzt ziemlich hoch.

STIMMIG | NPCs (Nichtspielercharaktere) wie diese Stadtbewohner haben simple Tagesabläufe und sind deutlich abwechslungsreicher gestaltet als im Vorgängerspiel. Außerdem geben sie viele Kommentare ab, sobald Geralt sich ihnen nähert. Das sorgt für Atmosphäre.

1

GEHALTVOLL | Schon in den ersten Minuten wird der Spieler mit Namen von Königen und Ländereien bombardiert – Fans jubeln, Quereinsteiger verzweifeln. Trotzdem: Ein stimmungsvoller Einstieg!

2

AUSWAHL | Der Prolog besteht aus vier Abschnitten, die Reihenfolge bestimmt man selbst – eine sinnlose Wahl, denn wer will das Spiel schon mitten in einem schweren Drachenkampf beginnen?

3

ROLLENSPIEL SATT | Der erste Akt begeistert mit einem weitläufigen Waldgebiet, einem stimmungsvollen Fischerdorf und dem ersten großen Bosskampf – das Spiel läuft hier zu Hochform auf.

4a

VARIANTE 1 | Beim ersten Durchspielen landen wir zu Beginn des zweiten Akts in einem Soldatenlager: Die Quests und Story-Wendungen motivieren, nur das Außengebiet fällt etwas zu weitläufig und leer aus.

The Witcher 2: Assassins of Kings

Preis: Ca. € 45,-
Termin: 17. Mai 2011
Publisher: Namco Bandai

Entwickler: CD Projekt Red
(The Witcher: Enhanced Edition)
Genre: Rollenspiel

GRAFIK

Mit tollen Lichteffekten, aufwendigen Texturen und wunderschöner Gestaltung zählt **The Witcher 2** zum grafisch Besten, was man derzeit im Rollenspielsektor finden kann. Allerdings ist für die ganze optische Pracht ein moderner Rechner notwendig. Das Grafikmenü bietet zwar ausreichend Einstellungsmöglichkeiten, allerdings schienen manche Optionen noch keine Wirkung zu zeigen – die übertriebene Bewegungsunschärfe ließ sich beispielsweise nicht abschalten. Wir vermuten, dass der Releasepatch hier nachbessert.

SOUND

Der Soundtrack ist gelungen und atmosphärisch; die Stücke lassen sofort erkennen, dass es sich um ein **The Witcher**-Spiel handelt. Die deutschen Sprecher sind meistens gut besetzt, nur Geralt kommt betont knurrig rüber – im Vergleich klingt die englische Fassung da doch etwas besser. Toll: Das Spiel ist multilingual, wer mag, kann die deutsche Fasssung auch mit anderen Tonspuren und Bildschirmtexten genießen. Weniger toll: Untertitel lassen sich grundsätzlich nicht ausblenden, weder in Dialogen noch in Cutscenes.

STEUERUNG

Grundsätzlich ist **The Witcher 2** zwar ordentlich spielbar, doch eine perfekte Steuerung sieht leider anders aus: Manche Menüs lassen Tooltipps und anderen Bedienkomfort (etwa eine Vergleichsfunktion) vermissen, wie man ihn heutzutage von jedem PC-Rollenspiel erwarten darf. In Kämpfen funktioniert die automatische Zielaufschaltung nicht zuverlässig, vor allem bei Gegnergruppen kann das auch mal nerven. Der Releasepatch, der uns bei Redaktionsschluss leider noch nicht vorlag, soll einige Mängel der Steuerung beheben, vor allem in den Menüs.

UMFANG

Wer alle Nebenquests löst und keine Dialoge ungeduldig wegklickt, dürfte etwa 25 bis 30 Stunden beschäftigt sein. Allerdings bietet das Spiel aufgrund seiner vielen Entscheidungsmomente einen hohen Wiederspielwert – große Teile des zweiten Aktes bleiben abhängig von einer früheren Wahl verschlossen!

KOPIERSCHUTZ

Die Download-Version über GOG.com enthält keinen Kopierschutz. Alle anderen Fassungen werden mit einem leichten Securom-Kopierschutz ausgeliefert und benötigen nur eine einmalige Online-Aktivierung. Danach muss man zum Spielen nicht mehr mit dem Internet verbunden sein. Es gibt kein Aktivierungslimit.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Das Spiel bietet vier Schwierigkeitsgrade, der höchste trägt den bezeichnenden Namen „Wahnsinnig“. Hier kann Geralt nur einmal sterben, dann ist das Spiel vorbei. Selbst auf dem normalen Modus fallen manche Kämpfe ziemlich hart aus. Um Frust zu vermeiden, darf man aber jederzeit in einen anderen Schwierigkeitsgrad wechseln.

Motivationskurve

Testversion: Goldmaster

Spielzeit (Std.:Min.): 29:00

Herausragend ..... 10 · Sehr gut ..... 9 · Gut ..... 8 · Noch gut ..... 7 · Befriedigend ..... 6 · Ausreichend ..... 5 · Mangelhaft ..... 4 · Mangelhaft ..... 3 · Ungenügend ..... 2 · Ungenügend ..... 1 · Ungenügend 0

STUNDEN 0 · 5 · 10 · 15 · 20 · 25 · 30

SPIELSTART | Wer mag, kann zu Beginn seinen Spielstand aus dem ersten **The Witcher** importieren – so verändern sich einige Storydetails.

CRASH | Das Spiel stürzte im Test mehrmals ab. Dank vieler automatischer Speicherpunkte hielt sich der Frust aber in Grenzen.

NOCHMAL! | Aufgrund der großen Entscheidungsfreiheit lohnt es sich, **The Witcher 2** ein zweites Mal durchzuspielen.

88 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

4b

VARIANTE 2 | Diesmal besuchen wir die idyllische Zwergenstadt Vergen. Verblüffend, wie viele Details und Hintergründe man auf diesem Weg erfährt, die uns beim ersten Durchspielen verborgen blieben!

5

FINALE | Der dritte Akt fällt viel kürzer und inhaltlich schwächer aus als die früheren Kapitel. Immerhin: Es gibt einen stark inszenierten Bosskampf und viele Entscheidungen, um das Ende zu beeinflussen.

ALTERSFREIGABE

USK ab 16

Blut und Gewalt, ernste Themen wie sexueller Missbrauch, eine derbe Sprache und reichlich nackte Haut hätten auch gut zu einem roten USK-Sticker gepasst. Trotzdem ist **The Witcher 2** ab 16 Jahren freigegeben und komplett ungekürzt!

SPRACHE

Die Lokalisation ist bemüht und gut, hin und wieder haben sich aber auch Übersetzungsfehler eingeschlichen. Die englische Sprachversion hinterlässt da einen etwas rundereren Eindruck, gut spielbar sind aber beide. Wer mag, darf jederzeit andere Sprachen wählen!

DLC UND MOD-SUPPORT

Je nachdem, wo Sie das Spiel gekauft haben, sind eventuell kleine DLC-Pakete beigelegt, die etwa weitere Waffen oder Finishing-Moves freischalten. CD Projekt verspricht, auch in Zukunft keine überteuerten Mini-DLCs anzubieten! Ein Mod-Editor ist nicht angekündigt, aber sehr wahrscheinlich.

HARDWARE

Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870, Internetverbindung (für einmalige Aktivierung), 16 GB HD
Empfohlen: Core i5-2500K/Phenom II X4 975 BE, 4 GB RAM, Geforce GTX 560 Ti/Radeon HD 5870

SPEICHERSYSTEM

Zusätzlich zu automatischen Speicherpunkten darf man auch selbst Savegames anlegen, eine Quicksave-Funktion ist ebenfalls enthalten. Spielstände lassen sich nicht überschreiben, es werden also stets neue Dateien angelegt.

TEST-ABRECHNUNG

Zwei Tester spielten **The Witcher 2** jeweils zwei Mal komplett durch. Die Testversion wies noch einige Bugs auf, allerdings lag uns der Releasepatch bei Redaktionsschluss (13. Mai) noch nicht vor. Die Bugs könnten also bereits beseitigt sein!

Pro und Contra

- + Die erwachsene Story lässt sich über viele Entscheidungen beeinflussen. Dadurch erhöht sich der Wiederspielwert enorm.
- + Tiefgründiger, verdammt cooler Held
- + Interessante, facettenreiche Charaktere
- + Erstklassige, moderne DX9-Grafik
- + Gut geschriebene, oft auch witzige Dialoge
- + Starke Inszenierung mit vielen Zwischensequenzen und ordentlicher Vertonung
- + Solide Alchemie- und Handwerkssysteme
- + Deutlich mehr Items als im Vorgängerspiel
- + Robustes, klassisches Talentbaumsystem
- + Gute, oft ineinander verzahnte Quests
- + Fans des Vorgängers freuen sich über viele bekannte Gesichter. Der Spielstand aus dem ersten Teil lässt sich importieren.
- + Ungeschnitten und multilingual
- + Ladezeiten meistens angenehm kurz
- + Tolle Ausstattung der Premium-Edition
- + Gelungene Kämpfe gegen einzelne Feinde ...
- − ... bei Gruppen gerät das Kampfgeschehen aber etwas ungenau und unübersichtlich
- − Menüs haben (ohne Releasepatch) noch ein paar „konsolige“ Bedienungsmängel
- − Inhaltlich schwächerer, kurzer dritter Akt
- − Unspektakuläres, dialoglastiges Finale
- − Wenig Hilfestellungen für Quereinsteiger
- − Unausgegorenes Balancing, manche Kämpfe fallen auf normaler Stufe übertrieben hart aus
- − Einige störende Bugs (ohne Releasepatch)

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** 88

ENTERTAINER | Selbst im Angesicht des Todes schreckt Erfinder und Abenteurer Reinhart (links) nicht davor zurück, einen seiner skurril-witzigen Sprüche zum Besten zu geben.

KÖNIG UNTER DEN BLINDEN | Zyklopen sind schwerfällig und leicht auf Abstand zu halten. Doch bereits ein Treffer mit ihrem mächtigen Hammer kann Ihren Helden von den Füßen reißen!

PC Games AWARD Ausgabe 06/2011 85

Von: Viktor Eippert

Obsidian krempelt die Serie um und verhilft ihr mit frischen Ideen und eigenen Ansätzen zu neuer Stärke.

Dungeon Siege 3

Mit der Entwicklung von **Dungeon Siege 3** stand Obsidian vor einer schwierigen Aufgabe. Schließlich sollte es gleichzeitig den heutigen Standards sowie den zahlreichen Fans der Vorgänger gerecht werden. Also spendierten die kalifornischen Entwickler dem dritten Serienteil eine eigene Engine und erfanden **Dungeon Siege** praktisch von Grund auf neu. Das Resultat macht vieles anders als seine Vorläufer – und das meiste davon sehr gut.

Im Mittelpunkt der Modernisierung steht das frische, wunderbar direkte Kampfsystem. Während Sie in den Vorgängerspielen Ihren Schützlingen beim Kämpfen eigentlich nur über die Schulter blickten, setzen Sie nun jeden Schlag, jede Ausweichrolle und jeden Block selbst an. Das Repertoire Ihres Helden, den Sie anfangs aus vier grundverschiedenen Recken wählen, umfasst neben gewöhnlichen Attacken auch Fähigkeiten, Spezialangriffe und drei verschiedene Kampfhaltungen. Die eingenommene Kampfhaltung entscheidet maßgeblich über das Spielgefühl mit dem Charakter und bestimmt dessen nutzbare Fähigkeiten.

Die Musketenschützin Katarina wechselt beispielsweise zwischen einer starken, aber langsamen Flinte, zwei Pistolen mit kurzer Reichweite und einer Verteidigungshaltung, über die jeder Held verfügt. Die Skills konsumieren bei Einsatz Fokusenergie, die ihrerseits durch Treffer mit gewöhnlichen Angriffen aufgefrischt wird. Spezialattacken und Defensivfähigkeiten greifen wiederum auf Energiesphären zurück, die durch den Einsatz von Angriffsfähigkeiten aufgeladen werden. Sie sehen schon: Es entsteht ein dynamischer Kreislauf. Gepaart mit den unterschiedlich agierenden Gegnern kommt so zu keinem Zeitpunkt auch nur ein Anflug von Langeweile auf.

Ein weniger glückliches Händchen beweisen die Entwickler hingegen bei der Steuerung mit Maus und Tastatur. Anfänglich etwas ungewohnt, stellt sie sich bald als umständlich und überladen heraus. Bewegt wird der Charakter durch Halten der rechten Maustaste. Die linke Maustaste ist hingegen ausschließlich für Attacken reserviert. Um Gegenstände vom Boden zu klauben oder NPCs anzusprechen, bemühen Sie die E-Taste. Skills und Spezialangriffe erfordern mitunter sogar die Kombination mehrerer Tasten gleichzeitig, was in abenteuerlichen Verrenkungen resultiert. Umkonfigurieren darf man die Steuerung leider auch nicht. Ebenfalls lästig sind die nicht immer funktionierenden Zielwechsel bei Fernkampfattacken. Oft kam es vor, dass unser Held munter auf sein bisheriges Ziel feuerte, obwohl wir längst auf

DIE ÄNDERUNGEN ZU DEN VORGÄNGERN

Mit dem Entwicklerwechsel zu Obsidian wurde die etwas angestaubte Reihe stark abgeändert. Diese Features sind neu, anders oder fehlen im Vergleich zu den beiden Vorgängern:

- Direktes Kampfsystem statt öder, praktisch von selbst ablaufender Gefechte
- Die vierköpfige Heldenparty weicht einem Duo aus Held und KI-Begleiter, was wiederum die Pause-Funktion zum Verwalten der Gruppenmitglieder überflüssig macht.
- Kein „Learning by doing" mehr. Fähigkeiten und Zauber werden bei Stufenaufstieg gewählt sowie ausgebaut und hängen von den vier verschiedenen Helden ab.
- Kein Crafting und keine Set-Items
- Lokaler Koop-Modus für zwei Spieler (Gamepad nötig)
- Keine Schleppesel mehr. Ist das Inventar voll, können Items für einen winzigen Bruchteil ihres Wertes direkt im Rucksack verkauft werden.
- Heil- und Fokusorbs sowie passive Selbstheilungsfähigkeiten ersetzen konsumierbare Tränke.
- Moralische Entscheidungen und Einflussnahme auf die Begleiter
- Komplettvertonung
- Errungenschaften, die dauerhafte Attributboni gewähren

DIE SPIELSPASS-STÜTZPFEILER VON DUNGEON SIEGE 3

Bereits vor 14 Jahren wusste Blizzard, dass ein erfolgreiches Hack & Slay viele gute Zutaten benötigt. Auch Obsidian ist sich dessen bewusst und setzt auf ähnlich fesselnde Bausteine, die alle zusammen ein motivierendes und sehr kurzweiliges Erlebnis schaffen. Diese Aspekte tragen den Spielspaß von Dungeon Siege 3:

STORY UND ENTSCHEIDUNGEN

In diesem Punkt spielt Obsidian seine bekannten Stärken voll aus. Die Geschichte um den Wiederaufbau der Zehnten Legion fesselt und die Dialoge sind ebenso gut geschrieben wie vertont. Vor allem die moralischen Entscheidungen an diversen Schlüsselstellen geben einem das Gefühl, die Zukunft der Legion maßgeblich mitzuprägen und tatsächlich Einfluss darauf zu nehmen, in welchem Licht die Bewohner Ehbs die wiedererstarkende Legion betrachten. Wie viele Hack & Slays bieten schon etwas Vergleichbares, geschweige denn eine halbwegs ernst zu nehmende Story? Eben, kaum eines!

CHARAKTERENTWICKLUNG

Kennen Sie es auch, dieses schöne Gefühl, wenn sich der Erfahrungsbalken Ihres Helden endgültig füllt und der Schriftzug „Level up" den Bildschirm ziert? In **Dungeon Siege 3** ermöglicht der im Genre schon zum Ritual gewordene Stufenaufstieg die Wahl neuer Fähigkeiten und deren Verbesserung durch Fertigkeiten. Jeder Skill kann auf zwei verschiedene Arten verstärkt werden, allerdings nur insgesamt fünf Mal. Sie müssen also entscheiden. Dazu kommen noch zehn passive Talente pro Held, die sich ebenfalls um fünf Ränge steigern lassen.

SPIELWELT UND ABWECHSLUNG

Die Spielwelt von **Dungeon Siege 3** zeichnet sich durch einen hohen Grad an Vielfalt und Atmosphäre aus. Von verschneiten Bergen über eine riesige Metallgießerei bis hin zu schaurig-düsteren Kerkern und Gruften gibt es viel zu bestaunen. Wir haben bisher in keinem anderen klassischen Hack & Slay solch stimmungsvolle Dungeons erlebt! Das ist neben dem gelungenen Design auf die fabelhaften Lichteffekte und die tolle Soundtuntermalung zurückzuführen.

SAMMELWUT

Wenn **Diablo 2** eines nachhaltig bei Action-Rollenspielen seiner Art etabliert hat, dann die Jagd nach immer besseren Items. **Dungeon Siege 1&2** sind diesem Vorbild bereitwillig gefolgt und auch der dritte Teil stellt da keine Ausnahme dar. Alle naselang landet ein weiteres Fundstück im Heldeninventar, wo sich die Gegenstände bequem vergleichen und anlegen lassen. Ausgerüstete Items sind natürlich auch alle einzeln direkt am Helden zu erkennen.

KÄMPFE

Selbstverständlich nehmen Kämpfe gegen Heerscharen von Widersachern auch in **Dungeon Siege 3** wieder eine zentrale Rolle ein. Das Kampfsystem ist wunderbar direkt und läuft dank des harmonischen Zusammenspiels zwischen normalen Angriffen, Fähigkeiten, Spezialaktionen und dem Wechsel der Kampfhaltungen ausgesprochen rund.

einen anderen Gegner zielten. Wir empfehlen daher ausdrücklich den Einsatz eines Xbox-360-Gamepads, mit dem die Metzelei einwandfrei von der Hand geht.

Die größte Stärke von **Dungeon Siege 3** ist dessen Spielwelt. Bereits nach der ersten Stunde packte uns die wunderschön designte und stimmige Welt von Ehb und ließ uns erst nach dem Abspann wieder los. Insbesondere die Innenareale begeistern mit ihrer dichten Atmosphäre. Als wir etwa die Gruft der Helden betreten, in der die Gebeine der berühmten Heldengruppe aus dem ersten **Dungeon Siege** begraben liegen, fällt das fahle Sonnenlicht durch die schicken Mosaikfenster. An den Wänden flackernde Kerzen unterstreichen mit ihren gelungenen Licht- und Schatteneffekten die Stimmung. Eine tiefe, markante Stimme ruft uns aus den unteren Ebenen bedrohliche Worte zu und warnt uns vor der weiteren Erkundung der Grabstätte. Die Musik erzeugt eine gefährliche Grundstimmung, während wir tiefer in die Gruft vordringen und merken, dass es zunehmend finsterer um uns herum wird. Schlussendlich stehen wir der übergroßen, untoten Quelle dieser einschüchternden Stimme gegenüber und es kommt zum erbitterten Kampf. Grandios!

CHEFSACHE | Wer die anspruchsvollen Bosskämpfe auf die leichte Schulter nimmt, beißt schneller ins Gras als er „großer, böser Skelettlord Drakomir" sagen kann.

FALL(EN)BEISPIEL | Den meisten Spaß bereitet **Dungeon Siege 3** in den atmosphärischen Innenlevels, in denen neben zahlreichen Gegnern auch andere Gefahren lauern.

SINNVOLL | Gegner agieren ihrem Typ entsprechend unterschiedlich. Azuniten-Ritter handeln etwa sehr vorsichtig und defensiv.

An Abwechslung mangelt es ebenfalls nie. Ein Ausflug in die Sümpfe, ein Besuch des eisigen Frostspire-Gebirges und ein Abstecher in das aus dem ersten Teil bekannte und inzwischen zur Industriestadt avancierte Stonebridge sind nur einige der Stopps auf unserer Reise durch Ehb. Ständig treibt uns die Handlung an neue Orte. Und wo wir gerade beim Thema Handlung sind: Auch in Sachen Story hat **Dungeon Siege** der Entwicklerwechsel zu Obsidian sichtlich gutgetan. Die Geschichte wird durch gute Dialoge präsentiert und spielt 150 Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils. Die einst mächtige und barmherzige Zehnte Legion ist in Ungnade gefallen und wurde von der fehlgeleiteten Antagonistin Jeyne Kassynder bis auf eine Handvoll Mitglieder dezimiert. Der Spieler übernimmt die Rolle eines dieser Überlebenden und erhält die Aufgabe, die Legion wieder aufzubauen und Madame Kassynder zur Rechenschaft zu ziehen.

Um Ihr Ziel zu erreichen, schließen Sie neue Bündnisse und gewinnen allmählich das Vertrauen der Bevölkerung zurück. Dazu treffen Sie an Schlüsselstellen wichtige Entscheidungen, die sich zwar nicht auf den Gesamtverlauf der Handlung auswirken, dafür aber auf deren einzelne Aspekte. Helfen Sie beispielsweise lieber dem Vorsitzenden der Händlergilde Stonebridges und ziehen sich dafür den Unmut eines Ministers zu oder umgekehrt? Kommen Sie mit Ihren Entschlüssen zudem der Meinung Ihres Begleiters entgegen, wächst Ihr Einfluss auf ihn, was Ihnen passive Attributboni verschafft. Am Ende klärt Sie schließlich der Abspann über die Konsequenzen Ihres Handelns auf und deutet eine Fortführung der Geschichte, basierend auf diesen Ereignissen, an. Zeichnen sich da etwa importierbare Speicherstände für ein mögliches Add-on oder einen vierten Teil ab? Wir würden dies jedenfalls sehr begrüßen! ❑

MEINE MEINUNG | *Viktor Eippert*

„Ade, Heldenparty und Automatikkämpfe. Willkommen, gehaltvolle Story und Atmosphäre."

In die beiden Vorgänger habe ich sicher insgesamt über 150 Spielstunden versenkt. Dennoch störten mich die unsäglich träge Spielmechanik und die Abwechslungsarmut. Vom Kampfsystem, das mich vom Spieler zum Zuschauer degradierte, ganz zu schweigen. Ich bin sehr dankbar dafür, dass Obsidian diese und andere Altlasten über Bord geworfen und **Dungeon Siege 3** stattdessen mit einem schnellen und eingängigen Gameplay, einer guten Story und einer Vollvertonung bedacht hat. Schade nur, dass die moralischen Entscheidungen lediglich an der Handlungsoberfläche kratzen. Und was sollen bitte die roboterartige Gestik der Spielfiguren in Dialogen und die vermurkste Maus-Steuerung? Das könnt ihr aber besser, liebe Obsidianer! Fast schon witzig ist, dass **Dungeon Siege 3** erstmals seinem Namen gerecht wird und die stimmungsvollsten Dungeons auf den Schirm zaubert, die ich in bisher veröffentlichten Hack&Slay-Titeln erleben durfte.

DUNGEON SIEGE 3

Ca. € 45,-
17. Juni 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Obsidian Entertainment
Publisher: Square Enix
Sprache: Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Eine einmalige Aktivierung über Steam ist erforderlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Texturen könnten einen Tick schärfer sein. Die Darstellung und der Detailgrad der Spielwelt überzeugen hingegen auf ganzer Linie.
Sound: Die Soundkulisse trägt ungemein zur gelungenen Atmosphäre bei.
Steuerung: Die Steuerung mit Maus und Tastatur ist etwas überladen. Wir empfehlen ein Xbox-360-Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zu zweit an einem PC oder online mit bis zu vier Spielern. Jeder Held darf nur einmal vertreten sein.
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3870, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5-760/Phenom II X6 1090T BE, Geforce GTX 460/ Radeon HD 5850, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Es wird mit Schwertern und Musketen gekämpft. Blut fließt dabei keines.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.0.0
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00

Spielspaß ▸ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▸ 0 2 4 6 8 10 12 14 16

Bis auf einen kleinen Bug, der alle Gegner wieder auf ihre Ausgangsposition versetzte, wenn wir durch einen bestimmten Torbogen schritten, lief alles einwand- und absturzfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gut durchdachtes, actionreiches Kampfsystem
- ➕ Von Anfang bis Ende keine Längen
- ➕ Stimmungsvolle und abwechslungsreiche Spielwelt
- ➕ Gute Dialoge und Sprecher
- ➕ Interessante Story mit moralischen Entscheidungen, …
- ➖ … die jedoch kaum Einfluss auf die Handlung haben
- ➖ Maus-/Tastatursteuerung überladen
- ➖ Puppenartige Gestik bei Dialogen
- ➖ Im Vergleich zu Teil 1 & 2 recht kurz

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**

ANDERS SEIN | **Brink** ist ein taktischer Mehrspieler-Shooter, bei dem zwei Teams mit insgesamt 16 Spielern und vier Klassen bestimmte Aufgaben erfüllen müssen. **Brink** ist … anders!

SO HABEN WIR GETESTET

Es war knapp, doch wir konnten Brink unter Live-Bedingungen testen.

Eine gute Woche, bevor das Spiel bei uns in die Läden kam, erhielten wir von Publisher Bethesda eine fertige Steam-Version des Shooters. Damit konnten wir problemlos auf den amerikanischen Servern spielen, da der Titel dort schon ab dem 10. Mai live geschaltet wurde. So verbrachten wir etwa 20 Spielstunden online. Probleme gab es diesbezüglich nur aufgrund von hohen Pings und der Zeitverschiebung, sodass viele Server mittags – in den USA also tief in der Nacht – wie ausgestorben waren.

Brink

Von: Robert Horn

Ein Mehrspieler-Shooter, der anders sein will. Aber ob das auch gelungen ist?

Schon seit der ersten Ankündigung schielten wir mit einer Mischung aus Vorfreude und Sorge auf **Brink**. Denn alles, was Hersteller Splash Damage zu seinem Shooter zeigte, deutete darauf hin, dass das komplizierte Spielsystem mit all seinen Klassen, Nebenaufgaben und Spezialfähigkeiten Einsteigern große Probleme bereiten und am Massenmarkt komplett vorbeisegeln würde. Nun, nachdem wir viele Tage online mit **Brink** verbracht haben, sehen wir diese Sorge bestätigt. **Brink** ist nicht für jeden etwas, erfordert eine heutzutage ungewohnt hohe Einarbeitungszeit und spricht ein ganz anderes Publikum an als Massen-Shooter wie die **Call of Duty**- oder die **Battlefield**-Reihen. Trotzdem: Wen solche Hürden nicht abschrecken und wer mit der einen oder anderen fragwürdigen Designentscheidung leben kann, den erwartet mit **Brink** ein ungewöhnlicher, motivierender Team-Shooter abseits vom Fließbandgeballer anderer Genrevertreter.

Vier Klassen erwarten Sie in Brink, jede hat auf den Schlachtfeldern der Arche, einer riesigen, schwimmenden Stadt, andere Aufgaben zu erfüllen, um den Sieg für das jeweilige Team zu erreichen. Ordnung und Widerstand heißen die beiden Parteien, die um die Macht auf der Arche ringen. Zu Beginn müssen Sie sich für eine der Seiten entscheiden – unsinnig, da Sie eh online jeweils in dem Team spielen, das noch Plätze frei hat. Zumindest dürfen Sie so gleich zwei Charaktere ganz nach Ihren Vorstellungen mit einer Vielzahl Accessoires einkleiden und von der Frisur bis hin zu Narben oder Tattoos frei gestalten. Die ungewöhnliche Optik von **Brink** zählt zu den lobenswerten Details, denn solch wunderschöne,

KNAUTSCHGESICHT | Die Zwischensequenzen sind zwar belanglos, aber ziemlich cool in Szene gesetzt.

UNTERSTÜTZUNG | Überall auf den Karten befinden sich Versorgungsposten. Wenn Sie diese einnehmen, winken Boni fürs Team.

SO SPIELEN SICH DIE VIER KLASSEN

Der Techniker

Er legt Minen, stärkt seine Kollegen mit Kevlarwesten oder baut Geschütztürme auf. Er kann außerdem Sprengladungen oder Hack-Vorrichtungen entfernen und Maschinen reparieren.

- ➕ Spielt sich angenehm vielseitig
- ➕ Dank Minen und Geschütztürmen der perfekte Verteidiger
- ➖ Geschütztürme recht schwach

Der Sanitäter

Diese Klasse heilt Verbündete oder richtet sie nach einem Abschuss wieder auf. Er verarztet NPCs und verteilt mächtige, kurzzeitige Verstärkungen. Er hält mit seinen Aktionen jede Front in Schwung.

- ➕ Unerlässlich in jedem Kampf
- ➕ Perfekter Unterstützer
- ➕ Starke Buffs machen Verbündete kurzzeitig schadensresistent
- ➖ Hat neben dem Heilen kaum missionsbasierte Aufgaben

Der Soldat

Der typische Kämpfer verteilt Munition an Kollegen und legt Sprengsätze, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Er kann auf Molotowcocktails und Spezialmunition zurückgreifen. Wir hätten uns aber spezielle Schusswaffen gewünscht.

- ➕ Munitionsverteilung ist extrem wichtig auf den Schlachtfeldern
- ➕ Perfekter Unterstützer
- ➖ Es fehlen typische, soldateneigene, mächtigere Schusswaffen

Der Agent

Diese Klasse hackt elektronische Hindernisse mithilfe einer Fernsteuerung und kann sich als gegnerische Einheit tarnen. Außerdem übernimmt der Agent feindliche Abwehrtürme kurzzeitig.

- ➕ Perfekt, um Technikern und ihren Türmen das Leben schwer zu machen
- ➖ Keine klasseneigenen Buffs
- ➖ Tarnfähigkeit im Praxistest kaum nützlich

krude Charakterköpfe haben wir in Shootern bisher noch nicht gesehen. Allerdings ist die Auswahl an Gestaltungsmaterial zu Beginn arg begrenzt, erst über Levelaufstiege schalten Sie nach und nach einen ganzen Kleiderschrank an coolen Klamotten frei.

Auf den Schlachtfeldern spielt optische Einzigartigkeit allerdings keine Rolle. Was hier zählt, ist allein Zusammenarbeit. Leider begrenzt das Spiel die Teilnehmerzahl auf 16 Mitstreiter, etwas wenig für massenschlachtverwöhnte PC-Spieler. Dafür muss jede Mannschaft exakt wissen, was zu tun ist, denn mit blinder Ballerei gewinnt man in **Brink** keine Matches. Jede der acht Karten ist in verschiedene Abschnitte aufgeteilt, in denen jede einzelne Klasse unterschiedliche Aufgaben zu meistern hat. Techniker etwa müssen MG-Nester aufbauen oder automatisch fahrende Drohnen im Notfall reparieren. Soldaten dagegen suchen nach zerstörbaren Hindernissen, während Agenten elektronische Gerätschaften hacken und Sanitäter sich und etwaige NPCs am Leben erhalten. Nur wenn das gesamte Team zusammenarbeitet und die entscheidenden Ziele erfüllt, winkt am Ende der Rundengewinn. Damit Sie jederzeit wissen, was zu tun ist, hilft ein Druck auf das Mausrad. In einem Ringmenü sehen Sie alle verfügbaren Aufgaben und die dazu benötigte Klasse. Entsprechende Punkte werden in der Spielwelt mit einem dicken, gelben Rahmen hervorgehoben. Trotzdem ist es gerade in den ersten Spielstunden sehr schwer, zur richtigen Zeit das Richtige zu tun. Es dauert eine ganze Weile, sich an das Durcheinander an Informationen auf dem Bildschirm zu gewöhnen und die persönlich wichtigen Nachrichten herauszufiltern. Wer eine Karte das erste Mal betritt, ist hoffnungslos verloren. Hier heißt es: durchhalten und die Wege und Aufgaben der Karte auswendig lernen. Zwar gibt sich **Brink** viel Mühe, das Geschehen mithilfe von Tutorial-Videos zu erklären, doch im Unklaren bleibt so einiges. Welche Stelle Sie wann verteidigen müssen, wo mögliche Abkürzungen sind und wie zum Teufel man dort überhaupt hinkommt – all das lernen Sie nur über langwieriges Ausprobieren und Trainieren.

Üben können Sie übrigens auch offline, denn **Brink** lässt Sie auch gegen Bots antreten und Sie in der Kampagne ganze 20 Missionen lang die Geschichte der Ordnung gegen den Widerstand erleben. Das hilft zumindest beim Einstieg und zum Kennenlernen der Karten, Spaß machen die Einsätze gegen die strunzdoofen KI-Soldaten allerdings überhaupt nicht. Auch wenn toll gemachte Zwischensequenzen die Einsätze stimmungsvoll miteinander verbinden: **Brink** ist ein reiner Mehrspieler-Shooter!

Das Wort „Shooter“ dürfen Sie aber nicht überbewerten. Denn **Brink** will ein Ballerspiel sein, in dem es nicht unbedingt aufs Ballern ankommt. Vielmehr geht es eben um perfektes Teamspiel und das Erledigen der

NEU ORIENTIEREN | An Kommandoposten ändern Sie blitzschnell Ihre Klasse, wenn nötig.

WER, WO, WAS? | Die Fülle an Informationen auf dem Bildschirm verwirrt zunächst. Man gewöhnt sich aber schnell daran.

DIE SPIELMODI

Der Mehrspieler-Shooter bietet Ihnen drei Spielmodi, von denen sich zwei allerdings kaum unterscheiden. Gewohnte Spielarten wie Capture the Flag oder Deathmatch suchen Sie in Brink vergeblich.

Kampagne

Die Kampagne von **Brink** spielen Sie alleine, im privaten Modus mit Freunden oder online durch. Es gilt, jeweils zehn Einsätze auf beiden Seiten der streitenden Parteien zu überstehen. Fehlende Mitspieler ersetzt der Computer durch KI-Soldaten, die ihren Job aber ungenügend verrichten. Die einzelnen Missionen sind die gleichen, die Sie auch im freien Spiel online erwarten. Schön gemachte Zwischensequenzen verbinden die Einsätze, die Story bleibt aber belanglos.

Challenge-Modus

Diesen Modus müssen Sie bestreiten, wenn Sie Ihre Schusswaffen aufrüsten wollen. Denn nur hier schalten Sie die entsprechenden Belohnungen frei. Der Challenge-Modus ist eine Art Tutorial, das Ihnen in vier Einsätzen mit jeweils drei Schwierigkeitsgraden unterschiedliche Spielweisen von **Brink** näherbringt. So müssen Sie zum Beispiel in einer Mission öfters die Klasse wechseln, eine andere stellt Ihr Können beim Freerunning auf die Probe. Auch hier können Sie online spielen.

Freies Spielen

Im Freien Spiel schlägt das Online-Herz von **Brink**. Hier finden Sie den Server-Browser, um online ein Match Ihrer Wahl zu suchen. Auch den LAN-Modus gibt es hier, ebenso wie die Möglichkeit, Spiele nach eigenen Vorstellungen zu starten. Bei unserem Test funktionierte der Server-Browser ordentlich mit kleineren Fehlern, dafür gelang das Einladen von Freunden nicht. Eine Anzeige der spielenden Freunde und schnelles Beitreten in deren Spiele wäre wünschenswert.

jeweiligen Aufgaben. Dementsprechend ernüchtert waren wir in den ersten Spielminuten: Die Waffen, die Trefferwirkungen und das allgemeine Gefühl der Schusswechsel fühlte sich nicht wie erwartet an. Es braucht keine große Taktik, kein genaues Zielen. Stattdessen halten Sie drauf, bis der Lebensbalken des Gegenübers leergeballert ist. Wer dabei über Kimme und Korn oder durch freischaltbare Visiere zielt, ist einfach nur ein wenig effektiver, einen echten Vorteil bringt genaues Anlegen in den chaotischen, schnellen Gefechten nicht. Es scheint, als hätte Splash Damage diesen Part bewusst unterentwickelt gelassen, um den Fokus so auf gesundes Teamspiel zu lenken. Das erklärt vielleicht auch die unübersichtliche und nervtötende Waffenauswahl. Da alle Wummen reine Fantasieprodukte sind, können Sie meist nur raten, ob Sie gerade ein Scharfschützengewehr, ein leichtes Maschinengewehr oder doch eine Maschinenpistole in den Händen halten. Umständliches Ausprobieren ist die Folge. Zumindest eine Kategorisierung wäre sinnvoll gewesen!

Darüber hinaus zwingt Sie das Spiel dazu, im sogenannten Challenge-Modus anzutreten, wenn Sie Ihre Ballermänner mit Aufsätzen oder größeren Magazinen versehen wollen. Diese Extras schalten Sie nämlich nur frei, wenn Sie die teils knackig schweren Herausforderungen, die Ihnen im Tutorialstil verschiedene Spielmechaniken näherbringen, bewältigen. Wie jeder Modus von **Brink** geht das aber auch online mit menschlichen Mitstreitern. Doof: Um Ihre Waffen zu modifizeren oder neue Fähigkeiten zu lernen, müssen Sie das laufende Spiel verlassen.

Im Gegensatz zur vermurksten Waffenauswahl ist den Entwicklern das Bewegungssystem exzellent gelungen: Damit flitzen Sie blitzschnell über die Karten, schlittern elegant über Hindernisse oder rutschen in Deckung. Das alles funktioniert intuitiv und geht schon nach Minuten in Fleisch und Blut über. Wer erst einmal aus vollem Lauf mitten unter die Gegner geschlittert ist und dabei aus allen Rohren um sich gefeuert hat, möchte auf diese Art der Bewegungsfreiheit nie mehr verzichten! Beeinflusst wird die Mobilität Ihres Charakters übrigens über die Wahl der Statur: Leichte Typen kraxeln wie Affen über das Gelände, halten dafür aber kaum Treffer aus und dürfen nur leichte Waffen benutzen. Durchschnittlich gebaute Typen kommen auf ein akzeptables Bewegungsrepertoire, während schwere Mitstreiter zwar mehr aushalten und dicke Wummen benutzen, dafür aber auch behäbig wie ein Hefekloß sind. In der Praxis zeigt sich, dass die meisten Spieler den mittleren Typen wählen. Die anderen beiden Wahlmöglichkeiten sterben entweder zu schnell oder sind viel zu langsam. Ihren Typ können Sie übrigens jederzeit außerhalb des Spiels ändern. Unverständlich, denn in manchen Partien hätten wir uns gewünscht, spontan

TARNUNG | Agenten können das Aussehen gefallener Gegner annehmen, um sich hinter feindliche Linien zu schleichen.

BAUMEISTER | Ein Mechaniker sahnt Punkte ab, wenn er MG-Nester auf den Karten errichtet.

RÄNGE, WAFFEN UND CO.

Klamotten freischalten, Waffenaufsätze erspielen, Verbesserungen ergattern: In Brink gibt es viel abzustauben!

20 Stufen gilt es in **Brink** zu erspielen. Das geht leider erstaunlich schnell, wir benötigten gerade mal zwei Abende für Level 15. Dafür motiviert die Jagd nach Erfahrungspunkten enorm, winken doch tolle Verbesserungen für jede Klasse. Erfahrungspunkte bekommen Sie (egal ob off- oder online) für nahezu jede Aktion im Spiel, am meisten natürlich für die Erfüllung einer Ihnen zugewiesenen Aufgabe. Wenn Sie im Rang aufsteigen, hagelt es Accessoires **1** für Ihren Charakter und jeweils einen Kredit-Punkt. Den investieren Sie in Fähigkeiten **2**, etwa Kevlar-Westen für Techniker oder die Kortex-Bombe für Agenten. Welche Verbesserung Sie sich zulegen, ist abhängig von Ihrem Rang (nicht Ihrer Stufe!). Der Rang (fünf gibt es insgesamt) klettert alle paar Stufenaufstiege nach oben und sorgt dafür, dass Sie sich nicht schon mit Level 5 die bestmögliche Ausrüstung ergattern können. Ränge sind also dafür da, dass Sie auf Schlachtfeldern immer mit Menschen spielen, die etwa den gleichen Ausrüstungsstand wie Sie haben. Einzig Aufsätze und Magzinverbesserungen für Waffen **3** müssen Sie sich im Challenge-Modus erspielen.

auf einen anderen Spielertyp zugreifen zu dürfen, wenn es die entsprechende Situation erforderte.

Online macht Brink derzeit eine annehmbare Figur, leidet aber noch unter Startschwierigkeiten. Zwar funktionierte der Serverbrowser bei unserem Test gut, doch ab und zu kam es zu Verbindungsabbrüchen oder Server konnten urplötzlich nicht mehr gefunden werden. Nachbessern muss Splash Damage unbedingt im Koop-Modus oder beim Spielen mit Freunden. Private Sessions online sind derzeit nur möglich, wenn man eigenhändig einige Ports der heimischen Firewall freigibt. Auch die Einladung von Freunden in bestehende Spiele funktioniert nur teilweise und umständlich. **Battlefield: Bad Company 2** macht das viel besser!

Das größte Problem von **Brink** wird neben dem zähen Einstieg und der Inkompatibilität mit dem Massengeschmack vor allem die Langzeitmotivation sein. Denn Maximallevel 20 erreichen Sie in Windeseile, ebenso schnell schalten Sie sämtliche Extras, Klamotten und Frisuren frei. Und was dann? Für Ihre Einsätze bekommen Sie lediglich Erfahrungspunkte, es wird nicht mal eine Kill-Death-Ratio (also das Verhältnis von Abschüssen zu eigenen „Toden") erfasst. Erfahrungspunkte benötigen Sie aber ab Level 20 nicht mehr. Bleibt also nur, um des Sieges willen zu spielen. Das mag vielen Menschen reichen, angesichts von Vorreitern wie der **Call of Duty**-Serie oder der Langzeitmotivationsbombe **Battlefield: Bad Company 2** ist das aber einfach nicht mehr genug. Trotzdem macht **Brink** mit etwas Eigeninitiative online eine Menge Spaß und ist zwar sperrig, aber herrlich anders. Damit erreichen die Macher sicher nicht den Massenmarkt. Fans wird **Brink** dennoch finden. ❑

KRAFTLOS | Stand-MGs sind viel zu schwach und richten kaum Schaden an. Gegen menschliche Gegner sind sie nutzlos.

MEINE MEINUNG |

Robert Horn

„Ein zähes Biest, das gezähmt werden will"

Falls Sie sich überlegen, **Brink** zu kaufen, sollten Sie Folgendes wissen: Das Spiel benötigt Einarbeitung. Wer nach ein paar Stunden frustriert das Handtuch wirft, macht es falsch. Nehmen Sie sich Zeit, lernen Sie die Karten kennen, spielen Sie im Team. Dann entfaltet **Brink** seinen ganz eigenen Charme mit spannenden, hin- und herwogenden Schlachten, einem tollen Mittendrin-Gefühl und perfektem Team-Spiel. Etwas mehr hätte ich trotzdem erwartet. Die dynamischen Missionen enttäuschen, die Waffenauswahl ist kaum durchdacht und mit Freunden spielen (noch) viel zu umständlich.

BRINK

Ca. € 45,-
13. Mai 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Splash Damage
Publisher: Bethesda
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Spielen benötigen Sie einen aktiven Steam-Account sowie eine Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ungewöhnliche, tolle Spielfiguren, unspektakuläre Karten
Sound: Angenehme Hintergrundmusik, das Dauergerufe Ihrer Mitstreiter nervt auf Dauer gewaltig.
Steuerung: Intuitive, eingängige Shooter-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Acht Karten, spielbar gegen Bots oder mit menschlichen Gegnern
Zahl der Spieler: 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GS/ Radeon HD 2900 Pro, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5-2500K/Phenom II X6 1090T, Geforce GTX 460/ Radeon HD 5850, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
In **Brink** wird zwar getötet, doch geschieht das nicht unnötig brutal. Hilflose, zu Boden gegangene Gegner können jedoch erschossen werden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00

Wir testeten **Brink** online auf amerikanischen Servern. Es kam zu einigen Lags und Verbindungsabbrüchen. Einmal stürzte das Spiel ab.

PRO UND CONTRA

- ✚ Fesselndes Spielprinzip
- ✚ Sinnvolle Klassenverbesserungen
- ✚ Teamarbeit steht im Vordergrund
- ✚ Sehr gutes Klassenbalancing
- ✚ Ausgereifte Karten
- ✚ Gelungener Grafikstil
- ▬ Derzeit noch Probleme bei Online-Spielen mit Freunden
- ▬ Hohe Einstiegshürden
- ▬ Der Maximallevel wird viel zu schnell erreicht.
- ▬ Unzureichende Waffenerklärung
- ▬ Motivationsloch ab Level 20

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Fable 3

Von: Christoph Schuster

Sechs Jahre sind seit dem letzten PC-Fable vergangen – das Warten hat sich gelohnt!

AUF DVD
• Video zum Spiel

PC Games AWARD Ausgabe 06/2011 87

NEO | In bester Matrix-Manier verpasst Ihr Fable-Alter-Ego Gegnern regelmäßig mittels spektakulärer Zeitlupen-Manöver den finalen Schlag.

Was tun, wenn der eigene Bruder als Herrscher mit Brutalität und Tyrannei über das Volk regiert, anstatt sich gütig und weise um sein Königreich zu kümmern? In Albion, dem Fantasyreich aus **Fable 3** lautet die Antwort: Widerstand und Revolution! Und Sie stecken mittendrin!

Das Rollenspiel aus dem Hause Lionhead beginnt mit Ihnen als Prinz oder Prinzessin und Ihrer Flucht ins Exil sowie den anschließenden Planungen zum Putsch. Dazu gilt es, die Menschen Albions durch erfüllte Quests und bestandene Kämpfe davon zu überzeugen, dass Ihr Alter Ego den besseren Thronbesetzer als der garstige Bruder abgäbe.

Während die Geschichte klassisch anmutet, kommt dank der gelungenen Präsentation und schillernder Charaktere nie Langeweile auf. Ja man versteht später im Spiel sogar die Beweggründe des bösen Königs für dessen Missetaten. Denn dies kommt in der zweiten Spielhälfte zum Tragen, wenn Ihrem Heroen der Staatsstreich gelingt und Sie selbst die Geschicke des Reiches in die Hand nehmen. In Anbetracht einer unsagbaren Bedrohung gilt es dann, eine Armee aufzustellen, wozu Unsummen an Geld vonnöten sind.

Tun Sie es also Ihrem Amtsvorgänger gleich und schröpfen das einfache Volk? Oder herrschen Sie als großmütiger Befreier und lindern das Leid der Menschen – für die letzten Wochen bis zum Untergang? Theoretisch eine knifflige Angelegenheit und eine reizvolle Spielidee. Praktisch jedoch bedeutungslos, da Sie jederzeit privates Vermögen auf das Staatskonto überweisen können, um Ihre königlichen Wohltaten zu refinanzieren. Allgemein plagt **Fable 3** das Problem, dass sich bösartige oder harte Entscheidungen kaum lohnen. Moralische Dilemmas entstehen selten.

Dafür beweisen die Entwickler an anderer Stelle Stärke. Die **Fable**-Reihe besaß von Beginn an ein eigenwilliges Design, welches das Team mit jedem Teil weiter ausfeilte. Mit **Fable 3** erreicht die Spielwelt Albion nun das Industriezeitalter. Dampfmaschinen, Fabriken und Urbanisierung prägen das Landschaftsbild. Der grafische Kontrast zwischen Fantasy-Idyll und dreckigem Industriegebiet sorgt für Abwechslung. Die Portierung auf den PC ist gut gelungen, aufgrund der stilvollen Optik fallen auch schwächere Texturen kaum ins Gewicht. In Anbetracht solch hübscher Levels sollte ein **Dragon Age 2** sich was schämen.

Abseits der Optik hat **Fable** ebenfalls seine Nische gefunden: Die englische Spieleschmiede Lionhead erhebt ihre Herkunft zum Marken-

KNUTSCHER | In dieser Quest schrumpft Ihr Held und spielt die Hauptrolle einer Tabletop-Runde. Figuren und Szenerien sind dementsprechend zwar Pappaufsteller, der Kuss für die Prinzessin muss trotzdem sein.

BLITZER | Magie lässt sich gezielt auf einzelne Gegner oder als Flächenzauber wirken. Später dürfen Sie zudem zwei Sprüche per Spezialhandschuh kombinieren und so beispielsweise Blitze mit Rückstoß einsetzen.

ARMEE | Recht viel mehr Gegner als in diesem Bild haben Sie selten auf dem Schirm. Das ist auch gut so.

VATERFIGUR | Sie können mit jedem Bewohner Albions interagieren und sogar mehrere von ihnen heiraten und mit ihnen eine Familie gründen.

◀ **UPGRADE TO GO** | Statt Waffen beim Schmied zu verbessern, geschieht dies in **Fable 3** durch Erfüllen objektspezifischer Ziele, etwa „Erledige 100 Untote!"

▶ **AN DEN FEDERN HERBEIGEZOGEN** | Das Hühnerkostüm provoziert Hohn und Spott, derart plump und lächerlich sind die Quests sonst selten.

zeichen und durchsetzt jede Faser von **Fable** mit typisch britischem Humor. In praktisch jedem Dialog stecken Sätze und Anmerkungen, die uns zum Schmunzeln brachten.

Das mag manch einem Spieler zu weit gehen, etwa wenn Ihr Alter Ego im Hühnerkostüm ausgebüxtem Geflügel nachstellt, während Ihr Auftraggeber über die kognitiven Fähigkeiten des Federviehs sinniert. Dafür zelebrieren zynische Elemente den schwarzen Humor und die leicht satirische Ausrichtung ermöglicht großartige Quests. So nehmen Sie an einer Tabletop-Runde teil – als Spielfigur, wohlgemerkt. Das Spiel im Spiel zieht derart viele Klischees durch den Kakao, dass Genre-Veteranen das Grinsen gar nicht mehr aus dem Gesicht weichen mag.

Die eigentliche Errungenschaft von **Fable 3** besteht jedoch darin, trotz der lockeren Heiterkeit noch eine dramatische Handlung zu erzählen, deren Figuren einem ans Herz wachsen und deren emotionale Momente tatsächlich berühren. Applaus dafür!

Rein spielerisch gibt sich **Fable 3** kitschig und kunterbunt. Klassische Rollenspielelemente findet man nur noch in den Hintergrund gerückt: Ihren Charakter werten Sie auf der sogenannten Siegesstraße auf. Dort wartet eine Handvoll zusätzlicher Fähigkeiten und Stufenaufstiege in den Disziplinen Magie, Nahkampf oder Fernwaffen auf Sie. Diese Verbesserungen kaufen Sie mit Gildensiegeln, den Erfahrungspunkten von **Fable 3**. Ein simples, zugängliches System.

Das durch die zurückgedrängten Rollenspielanteile entstandene Vakuum füllt **Fable 3** mit viel Reiz und Freude an der Erkundung der Spielwelt auf, weshalb Albion mit sehr viel Liebe zum Detail aufwartet. Hinter beinahe jeder Ecke warten Truhen oder Silberschlüssel auf Sie. Zudem gibt es auch hier witzige Ideen, etwa 50 über die Welt verteilte Gnome. Diese beleidigen Sie so lange lauthals, bis Sie die Knaben mit der Flinte erlegen. Deutlich amüsanter, als Päckchen oder Federn zu sammeln!

Darüber hinaus bietet **Fable 3** weitere Beschäftigungen, etwa Schmieden, Backen, Lautespielen und ein Mörserminispiel, die jedoch recht fix langweilig werden. Auch ein Handels- und Wirtschaftssystem haben die Entwickler erdacht. Wer jedoch ein paar Immobilien ersteht, dem sprudelt sowieso mehr Gold ins Haus, als er ausgeben kann.

Zurück zum Kern des Spiels: Neben den tollen und im Deutschen größtenteils gut vertonten Dialogen, den Quests und dem Erkunden stellt schließlich das Kämpfen einen Eckpfeiler des **Fable 3**-Gameplays dar. Per Mausrad oder Tastendruck wechseln Sie zwischen Klinge, Schießeisen und Magie. Attacken lassen sich per Klick flink ausführen oder durch Halten der Taste aufladen. Dazu kommen Blockmanöver, Flächenzauber und Ausweichrollen.

Im Standardmodus fallen die Kämpfe recht einfach aus, deshalb gibt es in der PC-Version einen neuen Schwierigkeitsgrad. Hier sind Taktik und Geschick deutlich mehr gefordert, womit Lionhead einen vergangenen Kritikpunkt abmildert. Da Sie allerdings niemals sterben, sondern im Falle eines K.-o.-Schlags nur wenige Erfahrungspunkte verlieren und noch im selben Gefecht wieder aufstehen, kommt auch im Hardcore-Modus keine Panik auf. Was den Kämpfen an Schwierigkeit fehlt, machen sie durch eine schicke Präsentation wett. Die Animationen der Kombattanten überzeugen, heftige Treffer werden oft in spektakulären Zeitlupenfahrten gefeiert.

Unterm Strich bietet Fable 3 gut und gerne 25 Stunden fantastische Unterhaltung inklusive großer Emotionen und schallenden Gelächters. Dieser Titel ist kreativ, anders und einzigartig. Vor allem aber ist er ungemein spaßig! ❑

MODEOPFER | Statt klassischer Spielmenüs verpackt **Fable 3** alle relevanten Optionen und Infos in eigene Räume innerhalb des interaktiven Menüs. Sehr schick, aber auf Dauer etwas umständlich.

1 **LAUTE HERO** | Nach der Flucht aus dem Schloss kommen Sie durch Nebenjobs wieder auf die Beine. Anfangs witzig, doch die Minispielchen ähneln sich zu sehr und sind höchst monoton.

2 **STINKER** | Wir verkleiden uns als Bandit samt Tattoo und Bart, um ein Feindlager zu infiltrieren. Dazu gehört auch die korrekte Verhaltensweise in Form von Furzen und kessen Sprüchen.

3 **EMO** | Es verblüffte uns immer wieder, dass uns **Fables** Charaktere zwischen all dem Klamauk und der Heiterkeit doch ans Herz wuchsen – und ihre Schicksale uns tatsächlich berührten.

SCHULDENBERATER | Wer früh in Immobilien investiert, schwimmt alsbald im Geld. Darunter leidet die Spielbalance, die königliche Finanzpolitik verliert an Bedeutung.

4 **HERRSCHAFTSZEITEN!** | Wo anderswo Schluss ist, dreht **Fable 3** noch mal richtig auf. Nach dem Sieg über den Tyrannen schwingen wir das Zepter – trotz der Macken (siehe „Schuldnerberater") eine großartige Zeit.

Motivationskurve

Testversion: Verkaufsversion

Spielzeit (Std.:Min.): 25:00

STUNDEN 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend.......... 5
Mangelhaft........... 4
Mangelhaft........... 3
Ungenügend.......... 2
Ungenügend.......... 1
Ungenügend.......... 0

NEBENSACHE? | Die kreativen Nebenquests sorgen gerade zu Beginn sogar für mehr Freude als die Haupthandlung.

DRAMA! | Dieser düstere, emotionale Abschnitt lässt Sie sicher nicht kalt. Großartig!

KOLLEKTOR | Nach dem Finale folgen ein paar neue Nebenquests, dann bleibt die Jagd nach Sammelbarem und Erfolgen.

87 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

MEINE MEINUNG | *Christoph Schuster*

„Ein echtes Wohlfühl-Erlebnis"

Über dieses Spiel lässt sich einerseits vortrefflich streiten, da der Stil und auch die Art von spielerischem Anspruch eine Frage des Geschmacks sind. Andererseits lässt **Fable 3** keine Zweifel an seinen Award-Qualitäten, glänzt es doch in den Kerndisziplinen wie Präsentation, Handlung und Atmosphäre und bietet einige der kreativsten Quests seit Jahren. Zwar hätte ich mir gewünscht, die Zeit als König dauerte etwas länger und die Entscheidungen dieser Ära besäßen wirklich Gewicht. Doch unterm Strich zauberte mir **Fable 3** in schöner Regelmäßigkeit ein Lächeln auf die Lippen und ich kehre immer gerne nach Albion zurück. Ein sicheres Zeichen für ein gelungenes Spielerlebnis!

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*

„Fast schon ein Sims-Gefühl"

Nach ein paar Konzerten auf der Laute backe ich noch fix 20 Kuchen, schenke meiner Gattin einen hübschen Ring und kümmere mich rührend um den Nachwuchs. Dem fiesen Rüpel im Söldnerlager dagegen furze ich kurzerhand ins Gesicht und ziehe ihm mit coolen Spezial-Moves eins mit dem dicken Hammer über. Und zum Ausgleich suche ich mit meinem Hund nach Schätzen und bringe ihm das Apportieren eines nutzlosen Gummiballs bei. **Fable 3** lockt mit so vielen (teils skurrilen und witzigen) Kleinigkeiten, die das eigentliche Bestreben, eine Revolution anzuführen, in den Hintergrund drängen. Lediglich die zu umständlich geratene Steuerung sägt am Nervenkostüm.

FABLE 3

Ca. € 36,-
20. Mai 2011

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Lionhead Studios
Publisher: Microsoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Anmeldung bei Games for Windows Live wird benötigt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Technisch gut auf den PC portiert, dennoch teils schwächere Texturen. Stilistisch sehr hübsch.
Sound: Tolle Musik und über weite Strecken sehr ordentliche deutsche Vertonung. Bei Stereokopfhörern schwankt die Sprachlautstärke jedoch sehr ruckhaft.
Steuerung: Menüs oft zu umständlich; Steuerung im Spiel per Maus und Tastatur oder Xbox-Pad einwandfrei

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Kooperatives Spiel
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Intel Pentium 2,9 GHz Core 2 Duo; 4 GB RAM; Windows XP/Vista/7; 12 GB freier Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 16 Jahren
Trotz des bunten und comicartigen Stils sowie teils simplen Humors passt die Einstufung ab 16 Jahren aufgrund einiger brutaler K.-o.-Attacken in Zeitlupe. Außerdem entgeht jüngeren Spielern wohl ein Teil der Satire, die den Reiz des Spiels mit ausmacht.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Wir spielten die Verkaufsfassung, die wir per Download-Code vom Games-for-Windows-Live-Marktplatz bezogen. Abstürze oder schwerwiegende Bugs gab es keine.

PRO UND CONTRA
+ Einzigartiger Stil
+ Teils sehr kreative Quests
+ Gute Geschichte, einige großartige und skurrile Charaktere
+ Hübsche und stimmige Spielwelt
+ Guter Koop-Modus
+ Moralische Entscheidungen
+ Kämpfe schick präsentiert
+ Großteils gelungene Lokalisierung
+ Stimmungsvolle Musikuntermalung
+ Abwechslungsreicher Spielverlauf
+ Herrlich sarkastisch, toller Humor …
− … der aber teilweise zu sehr ins Lächerliche abdriftet
− Rudimentäre Charakterentwicklung
− Umständliche Immobilienverwaltung
− Konsequenzen der Entscheidungen und Finanzsystem unausgewogen
− Sprachausgabe schwankt bei Stereokopfhörern irritierend

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **87**

KAMPF DER KADETTEN | Ab und zu begegnen Sie auch auf klassischen Rallye-Etappen langsameren Kontrahenten.

AUF DVD
• Video zum Spiel

PC Games AWARD Ausgabe 06/2011 88

Dirt 3

Von: Toni Opl

Eine Serie kehrt ein Stück weit zu den Wurzeln zurück – zu den eigenen und denen des Rallye-Sports.

Obwohl die verstorbene Rallye-Legende Colin McRae nicht mehr im Titel auftaucht, macht Codemasters mit **Dirt 3** einen Schritt zurück und widmet sich wieder verstärkt dem einstigen Kern der Rennspielserie: klassische Stage-Rallyes, in denen die Teilnehmer nacheinander starten und die Uhr den größten Gegner darstellt. Diese Rennart macht gut 60 Prozent des Karrieremodus aus, der Sie diesmal nicht mit unnötigem Story-Ballast konfrontiert. Zwar begleitet Sie ein virtuelles Team mit zumeist völlig belanglosen Kommentaren aus dem Off, auf Fan-Trubel oder den begehbaren Wohnwagen aus Teil 2 hat man aber komplett verzichtet. Sie wählen aus dem spartanisch gestalteten Event-Menü das gewünschte Rennen, die Fahrzeugklasse und das Auto, verändern vor dem Start gegebenenfalls noch den Schwierigkeitsgrad oder die Fahrzeugeinstellungen und landen dann ohne Umschweife auf der Strecke.

Als Spielwährung dienen nicht mehr virtuelle Moneten, sondern Erfahrungspunkte (RUF), die Sie für gute Platzierungen erhalten. Durch das Scheffeln von RUF-Punkten steigen Sie schrittweise im Rang auf und erhalten damit Zugang zu neuen Rennen, Fahrzeugen und Lackierungen. Dabei müssen Sie sich nicht an einen bestimmten Sponsor binden, sondern können munter zwischen den verschiedenen Team-Lackierungen wechseln. Bei vielen Events dürfen Sie zudem die Fahrzeugklasse selbst bestimmen. Oldtimer-Fans beispielsweise klemmen sich hinters Steuer eines Mini Cooper S aus der Kategorie „60's", wer es moderner mag, greift

SIMPEL | Das Wagen-Setup lässt sich vor jedem Rennen in sechs Parametern ändern, was sich spürbar aufs Fahrverhalten auswirkt. Per Knopfdruck liefert eine Stimme Infos zu den Einstellungen.

SAUWETTER | Auf dieser Strecke ist der Untergrund nur nass, in späteren Rennen müssen Sie allerdings auch mit Regengüssen, schwerem Schneefall und miesen Sichtverhältnissen klarkommen.

GYMKHANA: TRICKSEN AM STEUER

Wie Skateboarder fahren Sie in dieser Motorsport-Disziplin einen Hindernisparcours ab und zeigen dabei allerlei spektakuläre Auto-Stunts.

Der Begriff „Gymkhana" (gesprochen: Dschimkäinah) stammt aus dem Griechischen und bedeutet so viel wie „sportlicher Geschicklichkeitswettkampf". Die bereits in den Sechzigern entstandene Motorsportart fordert ein hohes Maß an Fahrzeugkontrolle und -beherrschung von ihren Teilnehmern. Es gilt, in möglichst kurzer Zeit einen mit verschiedenen Hindernissen abgesteckten Parcours abzufahren und dabei hauptsächlich Drifttechniken anzuwenden. Der US-Rallyefahrer und mehrfache X-Games-Medaillengewinner Ken Block verhalf Gymkhana mit seinen YouTube-Videos zu neuer Popularität. In den aufwendig produzierten Werbeclips sieht man nicht nur schier unfassbare Kurvendrifts, sondern auch neue Techniken wie Kreisel, Donuts, Sprünge und das gezielte Zerstören von Streckenobjekten. Block steht Codemasters bereits seit **Colin McRae: Dirt 2** als technischer Berater zur Seite. Während er im Vorgänger noch ausschließlich als virtueller Fahrer vertreten war, können Sie sich nun auch an seinen haarsträubenden Gymkhana-Prüfungen versuchen und die Reifen im Spiel genauso durchdrehen lassen wie Ken in seinen Videos.

FAHRSCHÜLER | In der Gymkhana-Academy bekommen Sie alle Tricks wie das simple Driften einzeln beigebracht. Ken steuert einige Tipps bei.

INVASION | In dieser Prüfung müssen Sie möglichst viele Papp-Aliens über den Haufen fahren. Doch Vorsicht! Erwischen Sie die blau-grauen Hochhäuser, gibt's Punktabzug.

zum Ford Focus RS WRC der „Pro"-Klasse. Insgesamt bietet **Dirt 3** trotz fehlender FIA-Lizenz knapp 50 Wagen aus fünf Jahrzehnten Rallye-Geschichte, darunter auch die Vertreter der berühmt-berüchtigten Gruppe B und für Bergrennen (Hillclimb) konzipierte Superflitzer mit teils über 800 PS.

Neben den echten Rallye-Etappen steht eine ganze Reihe anderer Renndisziplinen auf dem Programm. Dazu zählen wahnwitzige Trailblazer-Rennen mit den besagten Hillclimb-Wagen, Landrush-Events mit Buggy oder Truck, Rally-Cross-Veranstaltungen, Head-2-Head-Duelle und die kniffligen Gymkhana-Prüfungen (mehr dazu im Infokasten oben).

Die Flashback-Funktion erlaubt es Ihnen, bis zu fünf Mal pro Rennen ein paar Sekunden zurückzuspulen und damit grobe Fahrfehler ungeschehen zu machen. Gerade für Einsteiger erweist sich dieses Feature als genialer Schachzug, denn Streckenführung und Fahrverhalten sind durchaus anspruchsvoll und unfreiwillige Abflüge in die Botanik anfangs keine Seltenheit. Aber dank sechs unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade, des variablen Schadensmodells (nur optisch oder vollständig) und einer ganzen Reihe an optionalen Fahrhilfen lässt sich der Schwierigkeitsgrad perfekt an das eigene Können anpassen.

Wer es nicht nur richtig schwer, sondern auch möglichst authentisch haben will, wählt das manuelle Getriebe, schaltet sämtliche Bildschirmanzeigen ab, fährt ausschließlich in der Cockpit-Ansicht und lauscht aufmerksam den Ansagen des virtuellen Beifahrers.

Neben den vielfältigen Events sorgen auch die Strecken für jede Menge Abwechslung: Malerische Sonnenuntergänge im staubigen Kenia, Dauerregen in den Wäldern Finnlands, Eis und Schnee im amerikanischen Wintersportparadies Aspen – Eintönigkeit gibt's hier nicht. Obendrein haben Untergrund und Witterungsverhältnisse merklichen Einfluss auf das Fahrverhalten Ihres Gefährts. Überhaupt ist das Spielgefühl einfach fantastisch. Die Geschwindigkeit kommt in allen fünf Kameraperspektiven hervorragend rüber und zusammen mit den röhrenden Motorensounds, die sich übrigens aus jeder Ansicht anders anhören, kann man die vielen Pferdestärken der Rallye-Boliden förmlich spüren.

Hinzu kommen kleine, aber feine Details, die das Rennerlebnis noch glaubwürdiger gestalten. Allen voran sind hier die KI-Gegner zu nennen, die sich auch mal Dreher erlauben oder gar heftige Unfälle bauen. Zuschauer, die in letzter Sekunde über die Strecke huschen, schicke Spiegelungen der Umgebung auf der Motorhaube, aufwirbelnder Schnee, Schotter und Dreck hinter den Fahrzeugen, langsam verschmutzende Karosserien, fette Reifenspuren auf dem Asphalt und Fahrzeugteile, die bei einem Crash davonfliegen, sorgen immer wieder für Aha-Momente. Würden sich die Pneus jetzt noch wie bei **Sega Rally** in Echtzeit in den Boden graben, wären wir glatt im siebten Rallye-Himmel. ❑

TOTALSCHADEN | Selbst wenn Sie Ihre Karre komplett zerlegen, dürfen Sie auf die praktische Rückspulfunktion zurückgreifen und die Passage einfach noch einmal in Angriff nehmen.

MEINE MEINUNG |

Toni Opl

„Dirt 3 ist deutlich besser als der Vorgänger!"

Schweißnasse Hände von der permanenten Anspannung und ausgetrocknete Kontaktlinsen, weil ich kaum zu blinzeln wage, sind nur zwei der Anzeichen, die belegen, dass mich **Dirt 3** beim Test so richtig gefesselt hat. Das Fahrverhalten ist anspruchsvoll, ohne in staubtrockene Simulationsgefilde abzudriften, und bei den Events konzentriert sich Codemasters endlich wieder auf echte Rallye-Passagen. Dennoch gibt's dank Gymkhana und Co. viel Abwechslung sowie einen großen Fuhrpark, in dem sich haufenweise böse PS-Schleudern finden. Einzig das Drumherum ist mir etwas zu spartanisch ausgefallen.

1 **ITALIENER IN KENIA** | Schon die ersten Rennen ziehen uns völlig in ihren Bann. Am Steuer eines alten Fiat 131 Abarth heizen wir durch die afrikanische Steppe. Die Fahrphysik liegt zwar nicht auf Simulationsniveau, ist aber dennoch fordernd. Wir fliegen ein paar Mal von der Strecke ...

2 **BÖSER DREHER** | Mit den Buggys und Trucks des Landrush-Modus kommen wir zunächst nicht so richtig klar. Die Dinger fahren sich ganz anders als die flinken Rallye-Karren. Zum Glück gibt es die optionale Rückspulfunktion, die echten Frust erst gar nicht entstehen lässt.

3 **NUR FLIEGEN IST SCHÖNER** | In der Disziplin Trailblazer heizen wir stellenweise mit Tempo 200 und mehr über Landstraßen, Schotterwege und Schneepisten. Das Geschwindigkeitsgefühl ist atemberaubend und macht süchtig. Unserer Meinung nach der spaßigste Modus in **Dirt 3**.

4 **NICHT ESSBAR** | Die schwierigen Gymkhana-Tricks wollten uns anfangs so gar nicht gelingen. Doch Geduld und Übung machen sich bezahlt. Bald schon stehen wir Drift-Ikone Ken Block zumindest virtuell in nichts mehr nach und zwirbeln perfekte Donuts auf den Asphalt.

Motivationskurve

Testversion: Retail — Spielzeit (Std.:Min.): ca. 10:00

EINSTIEG | Das Menü ist stylish, aber spartanisch, die simple Profilerstellung unspektakulär.

OBERFLÄCHLICH |Wir wollen tiefer in die Rallye-Materie eintauchen, aber fernab der Strecke gibt's in *Dirt 3* nichts zu tun. Also wieder ab ans Steuer ...

88 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

5 **ÜBERRASCHUNG** | In Anlehnung an eine Folge der grandiosen BBC-Serie **Top Gear** rasen wir in dieser Stage parallel zu einem Eiskanal in Lillehammer hinunter. Kommt man im Mini Cooper S Clubman Edition wirklich schneller ins Tal als der Bob? Probieren Sie es doch einfach selbst aus!

6 **HARDCORE** | Langsam fühlen wir uns in der Lage, auf sämtliche Hilfen zu verzichten. Manuelles Getriebe, keine Anzeigen, Cockpit-Perspektive – und schon steigt der Schwierigkeitsgrad rapide an. Außerdem macht sich das „Ein Rennen noch!"-Syndrom bemerkbar. Man will nicht aufhören ...

DIRT 3
Ca. € 45,-
24. Mai 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Codemasters
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuROM. Zusätzlich benötigen Sie einen Games-for-Windows-Live-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gute Wagenmodelle, schöne Lichteffekte, tolle Spiegelungen auf der Motorhaube. Die Cockpits sind leider etwas detailarm nachgebildet. Unterstützung für DirectX 11
Sound: Nervige Off-Kommentare, abwechslungsreicher Soundtrack und druckvolle Motorensounds.
Steuerung: Die Steuerung per Gamepad ist exzellent. Ein Lenkrad verbessert natürlich das Spielgefühl, ist aber nicht zwingend erforderlich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Ein ausgedehnter Mehrspieler-Teil mit Zwei-Spieler-Splitscreen sowie LAN- und Online-Modus. Insgesamt gibt es 11 Spielvarianten.
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo 3 GHz/Athlon II/Phenom II 3 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600 GT/Radeon HD 2600 Pro
Empfehlenswert: Phenom II X4 955/ Core i5-750/i5-2300, 4 GB RAM, Geforce GTX 560 Ti/Radeon HD 6950

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Völlig unbedenklich. Bei Crashs fliegen zwar die (Blech-)Fetzen, die Insassen bleiben aber unverletzt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Nach der fast einstündigen (!) Installation traten keinerlei Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- \+ Umfangreiche Karriere mit einer Menge Events und Schauplätzen
- \+ Etwa 60 Prozent der Events sind echte Rallye-Etappen.
- \+ Die Gymkhana-Prüfungen stellen eine große Herausforderung dar.
- \+ Tolle Fahrzeugauswahl mit Rallye-Legenden, Old- und Youngtimern
- \+ Der Schwierigkeitsgrad lässt sich in vielerlei Punkten anpassen
- \+ Verschiedene Witterungsbedingungen und auch Nachtrennen
- \+ Sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl in allen Kameraperspektiven
- − Spartanische Präsentation
- − Nervige deutsche Sprachausgabe
- − Keinerlei Interaktivität abseits der Strecken (Editoren, Tuning etc.)
- − Für Simulationsfans zu seicht

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **88**

TEMPLER-DUO | Celian (Mitte) und sein Kumpel Roland (im schwarzen Waffenrock) sind zwei der drei spielbaren Hauptfiguren des Abenteuers.

The First Templar

Von: Wolfgang Fischer/ Stefan Weiß

Tapfere Tempelritter und adelige Assassine auf der Suche nach dem Heiligen Gral – und dem Spielspaß!

Der Tempelritter Celian von Arestide hat sein Leben dem Heiligen Gral gewidmet. Als der Held Hinweise auf den Aufenthaltsort der Reliquie findet, macht er sich im Jahr 1291 nach Zypern auf, um dort den Großmeister des Tempelritterordens zu treffen. Damit beginnt das Action-Abenteuer **The First Templar** von den bulgarischen Strategieexperten Haemimont Games (**Tropico**, **Imperium Romanum**), das Sie in 20 umfangreichen Spielabschnitten quer durch die mittelalterliche Welt ins Gelobte Land und wieder zurück nach Europa führt. Zu Beginn des Abenteuers wird Celian von seinem Waffenbruder Roland begleitet, später hat er die der Ketzerei angeklagte, adelige Marie an seiner Seite.

The First Templar unterscheidet sich von vergleichbaren Action-Adventures wie **Assassin's Creed** oder **Prince of Persia** durch seinen kooperativen Gameplay-Ansatz: Sie sind ständig mit zwei Spielfiguren unterwegs, zwischen denen Sie im Solo-Modus nach Belieben mit der Tabulator-Taste wechseln, um Rätsel zu lösen oder Kämpfe zu bestehen. Noch kooperativer wird's, wenn der zweite Held nicht von der ordentlich agierenden KI, sondern von einem menschlichen Mitspieler übernommen wird. Dieser darf (sofern Sie dies zu Beginn so festgelegt haben) an jeder beliebigen Stelle ins Spiel einsteigen. Einen merklichen Spielspaßanstieg bringt die Mehrspielervariante des Abenteuers jedoch nicht – warum das so ist, erklären wir später.

Das wichtigste Gameplay-Element in **The First Templar** sind die Kämpfe. Sie steuern Ihre Spielfigur mit den Tasten W, A, S, D und richten mit der Maus die Kamera aus. Die linke und rechte Maustaste sind jeweils mit Attacken belegt, die Sie für besonders starke Kombo-Angriffe aneinanderreihen dürfen. Darüber hinaus bietet **The First Templar** eine ganze Reihe von aktiven und passiven Sonderfähigkeiten, die jedoch erst freigeschaltet werden müssen. Die nötigen Erfahrungspunkte dafür finden Sie mitunter buchstäblich in Schatzkisten (kein Witz) und natürlich auch als Lohn in den zahlreichen Schlachten gegen die stets zahlenmäßig überlegenen Feinde.

Unabhängig davon, wie viele neue Fähigkeiten Sie freigeschaltet haben: Die Kämpfe zu Beginn des Spiels unterscheiden sich nicht großartig von den Gefechten gegen Ende. Mit anderen Worten: Gegner und Gegnerverhalten sind identisch und ein Großteil der Fertigkeiten wirkt sich nicht merklich auf den Spielablauf aus. Kämpfe arten dadurch schnell zu einem wilden, wenig taktischen Geklicke aus. Lediglich „Machtvoller Angriff" (zerbricht Schilde) und „Blocken" (Leertaste gedrückt halten) benötigen Sie dringend zum Überleben. Wer sich gut umschaut, muss sich eh keine Gedanken machen, welche Schwerpunkte er beim Skillen der Charaktere setzt. Obwohl wir beim ersten Durchlauf nicht alle Kisten und Extras gefunden haben, konnten wir fast alle Fähigkeiten für Erfahrungspunkte kaufen.

Die KI für die zweite Spielfigur reagiert in Kämpfen gut, Sie müssen also nicht Schutzengel und Babysitter für Ihren Begleiter spielen. Wer jetzt denkt, zusammen mit einem menschlichen Spieler würden die Gefechte an Spielspaß oder Komplexität gewinnen, den müssen wir leider enttäuschen. Dafür bietet **The First Templar** einfach zu wenig kooperative Kombinationen oder allgemein Situationen, in denen die KI ihren Part nicht zufriedenstellend erledigt.

SIE HABEN EINEN HÖHLENTROLL! | Dieses Monstrum begegnet Ihnen im zweiten Level als Mini-Boss und gegen Ende als härterer Standardgegner.

▲ **DU KANNST MICH KREUZWEISE ... SKILLEN |** Jeder Charakter verfügt über ein Skillkreuz mit vier Ausrichtungen. Wer viele Kisten findet und keinem Kampf aus dem Weg geht, schaltet problemlos alle Fähigkeiten frei.

▶ **RUNDUMSCHLAG |** Beim Kampf mit wehrhaften Sarazenen wendet Celian den Zyklonschlag an, eine freischaltbare Zusatzfähigkeit, mit der man mehrere Gegner gleichzeitig trifft.

Selbst in den Rätsel- und Geschicklichkeitsabschnitten, die alle paar Levels für etwas Abwechslung sorgen, schafft es die künstliche Intelligenz, durch ordentliche Wegfindungsroutinen die zahlreichen Fallen zu überleben. Was die dort anstehenden Aufgaben betrifft, können Sie sich aber nicht auf die KI verlassen. Da müssen Sie schon Ihre eigenen grauen Zellen bemühen und ausführlich von der Charakterwechsel-Funktion Gebrauch machen. Wer mit einem Freund spielt, sollte dringend über (nicht im Spiel enthaltene) Voice-Chat-Kommunikation nachdenken. Diese erleichtert die Abstimmung deutlich und beugt Frustmomenten vor.

An einigen Stellen im Spiel sollen Sie schleichen und Gegner per Stealth-Kill geräuschlos ins Jenseits befördern. Diese Passagen erinnern an **Splinter Cell** und funktionieren in der Regel ordentlich, passen aber gar nicht zum Mittelalter-Setting von **The First Templar** und wirken dank Celians Kettenrüstung, die lautloses Vorgehen eigentlich unmöglich macht, einfach nur lächerlich. Apropos Rüstung: Die überall in den Levels verteilten Schatzkisten enthalten manchmal auch Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Diese haben aber keinerlei spielerische Auswirkung und bescheren den Helden lediglich einen anderen Look. Jeder Gegenstand gehört zu einem Ausrüstungsset, das Sie nur anlegen dürfen, wenn Sie alle Teile gefunden haben. Nervig dabei: Die guten Stücke sind in der Regel über mehrere Levels verteilt. Und wenn Sie eines davon nicht finden, dann bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als darauf zu verzichten – oder den kompletten Abschnitt noch mal zu spielen. Letzteres ist unumgänglich, da das Spiel Ihren Fortschritt automatisch speichert und Sie keine eigenen Spielstände anlegen dürfen.

Alte Schlösser, neblige Sümpfe und nordafrikanische Wüstenstädte – die Levels von **The First Templar** sind sehr abwechslungsreich, wirken aber oft recht steril, leblos und unspektakulär. Viele Abschnitte und Grafikeffekte wirken altbacken und keineswegs auf dem neuesten Stand der Technik. Zudem nerven allgegenwärtige unsichtbare Wände, die teilweise verhindern, dass man knöchelhohe (!) Hindernisse überquert. Clipping-Fehler stören ebenfalls, wirken sich aber nicht negativ auf den Spielablauf aus.

Die Charaktermodelle der Hauptfiguren sind gut gelungen, einige NPCs sehen aber geradezu lächerlich schlecht aus und die identisch designten Klonarmeen, mit denen Sie es zu tun bekommen, sorgen auch nicht unbedingt für Jubelarien. Eher durchwachsen sind auch die Kampfanimationen. Manche sind durchaus gelungen und stimmig, andere wirken abgehackt oder teilweise völlig überzogen. In unregelmäßigen Abständen „verwöhnt" Sie das Spiel mit einem Finishing Move in Zeitlupe. Leider gibt es von diesen Kill-Animationen nur eine Handvoll, sodass man sich spätestens nach der Hälfte wünscht, man müsste sie nicht mehr sehen. Während man über Lauf- und Kampfanimationen noch diskutieren kann, wirken die Bewegungen und Gesten in Zwischensequenzen einfach nur stümperhaft und sind zusammen mit der minderwertigen Sprachausgabe echte Atmosphärekiller. Einziger Lichtblick ist hier die englische Version, die glücklicherweise zum Lieferumfang gehört und zumindest durchschnittliche B-Movie-Qualität erreicht. ❑

MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß

„Da bekomme ich Kreuz-Schmerzen!"

Schade, schade – von dem eigentlich spannenden Kreuzritter-Gralssuche-Spektakel hätte ich mir deutlich mehr versprochen. Leider springt der Funke einfach nicht über: Über weite Strecken sind die Levels zu leblos, die Animationen wirken unprofessionell, die mäßige deutsche Sprachausgabe enttäuscht. Dazu bekommt man als Spieler viel zu wenig Feedback im Kampf, etwa wie effektiv eine Kombo ist. Am Ende kloppt man eben einfach wild drauflos und verlässt sich auf die gut agierende Begleiter-KI.

MEINE MEINUNG |

Wolfgang Fischer

„Haemimonts Gral verdient keinen Pokal."

Auch wenn das Endergebnis noch okay ist, ist es offensichtlich, dass sich die Entwickler mit **The First Templar** gnadenlos übernommen haben. Warum sind die Sonderfähigkeiten aller Charaktere zwar unterschiedlich angeordnet, aber am Ende identisch? Wieso haben Ausrüstungsgegenstände keine Statuswerte? Und wer hat eigentlich die deutsche Synchro verbrochen? Wer **Assassin's Creed** und Konsorten durchhat oder einen kooperativ spielbaren Action-Titel dieser Art sucht, kann hier dennoch mal einen Blick riskieren.

1 IDYLLISCHES ZYPERN | Das Abenteuer beginnt auf der grafisch nett umgesetzten Mittelmeerinsel. Was das Gameplay angeht, ist der als Tutorial aufgezogene Auftakt aber eher lahm. Grundsätzliche Probleme wie unsichtbare Wände oder Clipping-Fehler gibt es hier schon zuhauf.

2 TEAMWORK | Ab dem vierten Abschnitt ersetzt die hübsche Marie den vorlauten Tempelritter Roland. Am Spielablauf ändert der Wechsel nichts, da auch Marie über mächtige Fähigkeiten verfügt. Im Solomodus funktioniert die KI bei beiden Begleitern gleich gut.

3 MINISPIELEINLAGE | Zusammen mit Ihrem Kollegen benutzen Sie Katapulte, um einen Sarazenenansturm abzuwehren. Leider langweilig und unspektakulär umgesetzt.

4 LÖSUNGSHILFE | Mit der Strg-Taste schauen Sie sich um und erhalten an entsprechenden Stellen Hinweise, wo sich Extras befinden (weiße Fußspuren!) oder ob Gegenstände manipulierbar sind.

Motivationskurve

Testversion: 1.00.595 — Spielzeit (Std.:Min.): 15:00

Skala: Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0; STUNDEN 0–15

BRANDGEFÄHRLICH | Der brennende Wald im elften Level gehört zu den spaßigeren Abschnitten.

SCHLEICH DICH! | Im Lager der Marodeure müssen Sie unbemerkt bleiben. Funktioniert ganz gut, wirkt aber fehl am Platz.

65 PC-Games-Durchschnittswert — Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

5 GESCHICKLICHKEITSPRÜFUNG | Im Tempel der Neun warten zahlreiche Rätsel und Fallen auf das Heldenduo Marie und Celian. Auch wenn die KI ordentlich agiert, sollten Sie als Solist die Charaktere nacheinander an solchen Stellen vorbeiführen.

6 ANZIEHEND | In jedem Level sind Teile verschiedener Rüstungssets versteckt. Um ein Set zu benutzen, müssen Sie sämtliche Teile finden. Die Änderungen sind rein optischer Natur, auf die Kämpfe wirken sich andere Waffen oder Rüstungen nicht aus. Hier sehen Sie das jeweils letzte Set für beide Helden.

THE FIRST TEMPLAR

Ca. € 45,-
5. Mai 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Haemimont Games
Publisher: Kalypso
Sprache: Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Als Schutz fungiert der Kalypso-Launcher, der eine Online-Registrierung mit E-Mail-Adresse verlangt. Offline zocken ist auch möglich, dafür brauchen Sie nur die Seriennummer. Dann können Sie aber nicht den Koop-Modus spielen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Charaktermodelle der Helden sehen gut aus, NPCs wirken lieblos gestaltet. Die Levels sind fast alle steril und detailarm.
Sound: Ordentliche Soundkulisse, stellenweise etwas langweiliger Soundtrack und schwache deutsche Synchronisation
Steuerung: Shooter- bzw. Action-Standard, der ordentlich funktioniert. Frei konfigurierbar.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Auf Wunsch dürfen Sie das komplette Spiel mit einem menschlichen Partner kooperativ durchspielen.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo mit 2,0 GHz/ Athlon 64 X2 3800+, Geforce-6er-/ Radeon-X1600er-Serie, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5/i7 mit 3,0 GHz/ Ph. II X4 mit 3,2 GHz, Geforce 8800/ Radeon HD4000, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Bei normalen Attacken spritzt gelegentlich etwas Blut und die Klinge des Helden verfärbt sich entsprechend. Finishing Moves sind zwar effektvoll in Zeitlupe inszeniert, aber nicht übermäßig brutal.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die vorliegende Version stürzte während des Tests einmal ohne Fehlermeldung ab. Manche Animationen wirkten abgehackt, Dialoge in Zwischensequenzen liefen nicht immer komplett ab, einige Male lösten Skripts nicht aus und Clipping-Fehler waren allgegenwärtig.

PRO UND CONTRA

- + Abwechslungsreiche Schauplätze
- + Funktionierende Mischung aus Kampf- und Rätseleinlagen
- + Interessanter kooperativer Ansatz
- − Belanglose Charakterentwicklung
- − Abgehackte Animationen
- − Schwache Synchronisation

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **65**

Vom Zauberlehrling zum Helden

ZAUBER DICH INS ABENTEUER

Beim Fantasy-Onlinegame Wizard101 schlüpfst du in die Rolle eines Zauberlehrlings und stellst dich tapfer einer großen Herausforderung: Rette Wizard City und die anderen Welten der mysteriösen Spirale vor der Rache des arglistigen Malistaire! Bist du ein bereit? Dann wähle eine von sieben Magieschulen (Feuer, Eis, Sturm, Leben, Tod, Mythos oder Balance) und begib dich auf dein magisches Abenteuer!

TAUCHE EIN IN EINE MAGISCHE WELT

Auf dich wartet ein riesiges Universum mit unzähligen magischen Orten, die durch die mystische Spirale miteinander verbunden sind. Jede der Welten hat ihren eigenen Charme und eine einzigartige Atmosphäre. Auf deinen Reisen wirst du die seltsamsten Kreaturen und Gegenstände entdecken. Ob es nun zu den Wikinger-Bären von Grizzleheim geht oder mitten in den Kampf gegen die Ninjaschweine des fernöstlichen MuHong – diese faszinierenden Erlebnisse solltest du dir nicht entgehen lassen!

Features:

- **Zauberhafte Kartenmagie:** Wähle eine von sieben Magieschulen, sammle Zauberkarten und werde zum mächtigen Magier!
- **Welten voller Wunder:** Entdecke die Welten der Spirale und ihre Geheimnisse! Erkunde auf deinem Reittier Wälder und Dschungel, Ruinen und prächtige Städte.
- **Tierisch gut:** Trainiere dein Haustier, damit es dir bei deinen Abenteuern hilft und beim Haustier-Derby tolle Belohnungen kassiert!
- **Gemütliches Zuhause:** Richte dein Haus ganz nach deinem Geschmack ein. Lege dir einen prächtigen Garten an und genieße dein kleines Paradies!
- **Keine Langeweile:** Spiele Minispiele und staube Belohnungen ab. Chatte mit anderen Spielern und finde neue Freunde!
- **Sicherheit:** Eltern können Einfluss auf das Spielverhalten ihrer Kinder nehmen, um Wizard101 für sie noch sicherer zu machen.

Rette Wizard City!

MIT ZAUBER-SAMMELKARTEN AUF MONSTERJAGD

Magische Duelle in Wizard101 werden mithilfe von Zauberkarten bestritten. Jede Karte steht dabei für einen Zauberspruch, und gemeinsam können die Karten eines Zauberers große Kraft entfalten. Die rundenbasierten Duelle bieten dir spannende Action, bei der Strategie und Taktik eine entscheidende Rolle spielen. Die Magie der Karten ist leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern. Das macht diese Art des Kämpfens für Anfänger und Profis gleichermaßen attraktiv.

KINGSISLE pcgames.Wizard101.de GAMEFORGE

Von: Peter Bathge

Hissen Sie die Segel: Dieses Piratenabenteuer hat mächtig Rückenwind!

STIMMUNGSVOLL | Das Finale des ersten Films führt Sie auf die Isla de Muerta, wo Sie gegen untote Freibeuter antreten. Die Lichteffekte sind dabei allererste Sahne.

Lego Pirates of the Caribbean

Das gemeine Hausschwein hat es schwer: Die Gesellschaft akzeptiert es wegen seiner Vorliebe für Schlammbäder nur in Form von Schinken, Steak oder Wurst auf dem Teller der Menschen. **Lego Pirates of the Caribbean** (**Lego PotC**) findet jedoch noch andere Beschäftigungsfelder für die Spezies Sus scrofa domestica: Als Tanzpartner in Tavernen, Kanonenkugelersatz und Wurfgeschoss. Klingt abgedreht? Ist es auch. Und unheimlich unterhaltsam. Wie fast alles an dem Spiel rund um Korsaren, Karibik und Kannibalen.

Das Action-Adventure von Entwickler Traveller's Tales basiert auf der hierzulande unter dem Titel **Fluch der Karibik** bekannten Filmreihe. Dabei führen Sie die 20 Missionen der Kampagne sowohl durch die drei ersten Leinwandabenteuer als auch den im Mai angelaufenen Nachfolger **Fremde Gezeiten**.

Sie brauchen sich aber nicht zu sorgen, dass Ihnen **Lego PotC** die Handlung des neuen Films verrät. Wie schon in **Lego Star Wars 3** bekommen Sie im gesamten Spiel kein einziges gesprochenes Wort zu hören; die Geschichte wird mittels einer Mischung aus Pantomime, Bildern und Puppentheater erzählt. Ohne exakte Kenntnis der Filme ist es nahezu unmöglich, den Ereignissen zu folgen. Das haben auch die Macher erkannt: Die Zwischensequenzen dienen wie für die Reihe üblich mehr der Belustigung mittels etlicher Slapstick-Momente (Stichwort: Hausschwein) als zur Information des Spielers. Besonders der berüchtigte Captain Jack Sparrow ist ein Quell ständiger Erheiterung; erst recht, wenn er in einer herrlich abstrusen Szene in vierfacher Ausführung auftritt.

Während der Kampagne kommen Sie in der Welt herum: Sie erklimmen die Takelage von Schiffen, erforschen Höhlen, laufen über Strände abgeschiedener Inseln und liefern sich auf den Dächern Londons eine Verfolgungsjagd. Dabei kontrollieren Sie stets mindestens zwei aus der Vorlage bekannte Seeräuber wie Sparrow, Barbossa oder Will Turner, zwischen denen Sie hin- und herschalten. Im Koop-Modus schlüpft ein anderer menschlicher Spieler am selben PC in die Haut der zweiten Person.

Oft folgt Ihrem Hauptcharakter eine ganze Reihe von KI-Begleitern. Dann kommt das neue Kreismenü zum Einsatz, mit dem Sie fix die gewünschte Figur auswählen. Jeder Charakter besitzt spezielle Fähigkeiten: Der eine repariert zerbrochene Mechanismen, der andere kann schwere Gegenstände anheben und ein dritter besitzt ein Gewehr, mit dem er ansonsten unzerstörbare, silberne Legosteine sprengt. Eine Sonderstellung nimmt dabei Jack Sparrows Kompass ein, der Sie zu versteckten Bauteilen führt. Wenn Sie die ausbuddeln, kommt echte Goldgräberstimmung auf.

Erfreulich ist der im Vergleich zu **Lego Star Wars 3** stärkere Fokus auf Rätsel, die nahtlos in liebevoll animierte Kämpfe gegen Soldaten und gegnerische Freibeuter übergehen. Im Rahmen der einsteigerfreundlichen, stets logischen Kopfnüsse lenken Sie unter anderem mit Spiegeln Lichtstrahlen um. Andernorts drehen Sie ein Labyrinth, um die darin befindliche Kugel zum Ausgang zu dirigieren. Oder Sie richten Plattformen auf einer Schräge so aus, dass Ihre Charaktere hinaufgelangen.

Der Abwechslungsreichtum in den Missionen überzeugt: Einmal

RASANT | In London hüpfen Sie über die Dächer fahrender Kutschen.

DENKANSTOSS | Solche Puzzles wechseln sich mit Kombinationsrätseln ab.

VARIANTENREICH | Die vier Filme bieten abwechslungsreiche Szenarien. So sind Sie etwa während der Handlung von **Am Ende der Welt** in einer asiatischen Siedlung unterwegs – inklusive Dampfbad.

BOSS | Dicke Gegner wie den Kraken erledigen Sie nur mit einer speziellen Taktik.

LUNTE GEROCHEN | Mit Fackeln entzünden Sie Sprengladungen.

suchen Sie Teile für ein Katapult zusammen, um einen Affen durch den Sumpf zu schleudern. Ein anderes Mal rollen Sie in einem Knochenkäfig einen Berg hinunter und begraben panisch flüchtende Kannibalen unter sich – ein grandioser Spaß! Dann wieder verteidigen Sie Ihr Schiff gegen ein Entermanöver und bringen dazu Kanonen in Stellung. Die Haubitzen dürfen Sie aus der Ego-Perspektive abfeuern; ein Novum in der Reihe. Allerdings ist das ebenso belanglos wie der gelegentliche Blick durchs Fernrohr, um eine Figur zu bespitzeln. Andere Neuerungen sind wichtiger: Charaktere können jetzt tauchen, an Seilen entlangrutschen und Netze sowie Palmen hochklettern – die erhöhte Bewegungsfreiheit tut dem Spiel gut. Dazu kommen Bosskämpfe, die Grips verlangen: Dem im Mondlicht unverwundbaren Skelettpiraten versetzen Sie einen Hieb, wenn er sich gerade im Dunkeln befindet; dem Ihre Figur ansaugenden Riesenkraken verstopfen Sie mit einem Wurfgeschoss die Speiseröhre.

Nach dem Ende der Kampagne zeigt **Lego PotC** überraschenderweise an, dass das Spiel zu weniger als 50 Prozent abgeschlossen ist. Die restlichen Inhalte finden Sie im Hafen, den Sie zwischen Missionen besuchen. Durch den Abschluss von Aufträgen verdienen Sie goldene Steine. Damit öffnen Sie weitere Hafenareale, in denen Sie etwa Charaktere mit neuen Fähigkeiten kaufen – als Währung dienen im Spiel gesammelte Münzen. Mit den Figuren im Schlepptau statten Sie im Freien Spiel den bekannten Levels einen erneuten Besuch ab. Plötzlich eröffnen sich gänzlich neue Wege, an deren Ende Sie Sammelgegenstände und geheime Räume entdecken. ❑

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge

„Eine unvergessliche Kaperfahrt!“

Nach der Spielspaßflaute bei **Lego Star Wars 3** hätte ich die Entwickler am liebsten kielgeholt. Doch mit der Piratenmär im Plastikgewand findet das Team in die Fahrrinne zurück. Dabei tut der Klabautermann sein Möglichstes, den Segeltörn zu sabotieren: Bug-Holzkäfer in den Planken sorgen für so manches Leck im Gameplay-Rumpf und die abgetakelte Steuerung ist so unpräzise wie eh und je. Die Witzeleien von Seebär Jack Sparrow sind auf dem PC jedoch ebenso unterhaltsam wie im Kino. Die Rückkehr anspruchsvoller Rätsel tut ein Übriges – in diesem Hafen gehe ich gerne vor Anker!

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

Ca. € 28,-
12. Mai 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Traveller's Tales
Publisher: Disney Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Bei Redaktionsschluss lagen keine Informationen zum Kopierschutz vor.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schmucke Animationen und atmosphärische Kulissen
Sound: Treibender Original-Soundtrack, der aber mehr Abwechslung vertragen könnte
Steuerung: Das automatische Zielsystem gestaltet sich hakelig, Sprünge sind oft unpräzise.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperativer Modus für die Kampagne und das Freie Spiel
Zahl der Spieler: 2 an einem PC

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel P4, 2,24 GHz/AMD Athlon 64, 1 GB RAM, Ati Radeon X1300/Nvidia Geforce FX 5800
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo E4300/A64 X2 6000+, 2 GB RAM, Ati-Grafikkarte mit 512 MB/Nvidia Geforce GTX 200

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Selbst wenn ein Soldat im Kampf den Kopf verliert, ist das immer mit einem Augenzwinkern inszeniert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00

Spielspaß ▸ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▸ 0 2 4 6 8 10 12

Wir spielten eine zum Test freigegebene Version. Bei vier Gelegenheiten blieben Figuren in der Levelarchitektur stecken oder konnten wichtige Gegenstände nicht aufheben. Ein Level-Neustart behob die Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche Kampagne
- ➕ Perfekte Mischung aus Kämpfen, Hüpfpassagen und Rätseln
- ➕ Zum Schreien komische Zwischensequenzen und „Dialoge“
- ➕ Etliche zusätzliche Charaktere und Inhalte im Freien Spiel
- ➖ Wer die Filme nicht kennt, versteht nur Bahnhof.
- ➖ Serienübliche Steuerungsmängel
- ➖ Nervige Bugs

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **81**

Von: Sebastian Weber

Codemasters versucht sich an einem Taktik-Shooter – mit wenig Erfolg.

▼ **WENIG ACTION** | Die meisten Schussgefechte in **Red River** finden auf große Entfernung statt. Das dürfte Shooter-Fans zu langweilig sein.

SELTEN | Groß angelegte und spannende Angriffe wie hier sind selten. Der größte Teil der Missionen fällt eher nüchtern aus.

Operation Flashpoint: Red River

AUF DVD
• Video zum Spiel

Obwohl **Operation Flashpoint** auf der Verpackung steht, sollten Fans der Reihe nicht allzu viel von **Red River** erwarten. Aus der knallharten Militärsimulation haben die Entwickler einen ganz netten Taktik-Shooter gemacht, der allerdings Nerven kostet.

Sie schlüpfen in die Kampfstiefel eines US-Marines (Gewehrschütze, Sprengmeister, Kundschafter oder MG-Schütze). Sie und Ihre drei Mitstreiter, die Sie befehligen, kämpfen in Tadschikistan gegen Rebellen, die einen Bürgerkrieg anzetteln wollen. In der zweiten Spielhälfte kommen dann chinesische Truppen dazu, die ihre Grenzen schützen wollen – Sie stehen aber auch auf der Abschussliste. Die simple Hintergrundgeschichte interessiert im Verlauf der Kampagne allerdings kaum. Grund: Sie wird zu unspektakulär erzählt, Höhepunkte suchen Sie hier vergebens.

Das Gleiche gilt für den gesamten Spielverlauf. Die Missionen finden in ebenso tristen wie großen Arealen statt, in denen Sie Eskorte spielen dürfen und Positionen halten oder angreifen sollen. Dröger Soldatenalltag perfekt eingefangen, für ein Spiel auf Dauer allerdings eintönig. Immerhin bietet das Spiel ein System zur Charakterentwicklung – eine Neuerung – und bietet so zumindest einen kleinen Anreiz, am Ball zu bleiben.

Davon abgesehen treiben Ihre Mitstreiter sowie die Gegner Sie mit Sicherheit schnell in den Wahnsinn. Grund dafür ist die immer wieder aussetzende KI. Widersacher reagieren nicht auf den Spieler oder Beschuss oder Ihre Untergebenen gehen lieber vor einer Mauer in Deckung statt dahinter und beißen dann ins Gras. Solche Schnitzer leistete sich die **Operation Flashpoint**-Reihe schon immer, doch von der besten künstlichen Intelligenz aller Zeiten – wie von den Entwicklern im Vorfeld versprochen – merkt man hier nichts.

Deshalb raten wir Ihnen ganz klar dazu, **Red River** – wenn überhaupt – nur im Koop-Modus zu spielen. Der Taktik-Shooter bietet nämlich die Möglichkeit, dass jederzeit drei andere Mitspieler in Ihre Kampagne mit einsteigen. Dann können Sie taktisch vorgehen, sich absprechen sowie Ihre gewählte Klasse richtig ausspielen und haben zumindest ein wenig Spaß mit dem auf Realismus getrimmten Geballer. ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber

„Operation Flashpoint – killed in action"

Wenn **Red River** nicht die gleichen Schwächen aufweisen würde wie eigentlich alle Teile der **Operation Flashpoint**-Reihe, dann könnte es tatsächlich ein solider Taktik-Shooter sein. Technisch wäre es zwar nicht auf der Höhe der Zeit, doch damit könnte ich leben. Wenn ein auf Realismus getrimmtes Spiel allerdings KI-Soldaten in den Kampf schickt, die zu dumm sind, um auf einer geraden Straße zu fahren, dann frage ich mich, welchen Sinn kommandierbare Mitstreiter haben. Im Koop-Part sind die Missionen ertragbar bis spaßig, wer den Einzelspieler-Modus anwirft, sollte dagegen eine Familienpackung Baldrian bereitstellen.

OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

Ca. € 40,–
20. April 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Codemasters
Publisher: Codemasters
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: **Red River** nutzt Secu-Rom als Kopierschutz. Beim ersten Start benötigen Sie eine Internetverbindung, um das Spiel zu aktivieren. Für Multiplayer-Matches und andere Online-Funktionen ist ein Games-for-Windows-Live-Account nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Triste Landschaften, oft matschige Texturen, wenig Abwechslung bei den Charaktermodellen
Sound: Auf Dauer nervige Kommentare der Soldaten. Waffensounds klingen authentisch.
Steuerung: Verbessertes Befehlsmenü im Vergleich zum Vorgänger, sonst typische Shooter-Steuerung, die Sie frei belegen dürfen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Kampagne plus vier Koop-Spielmodi
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Dualcore-Prozessor mit 2,4 GHz, 1 GB RAM, Nvidia 7800/ Ati X1800 256 MB
Empfehlenswert: Quadcore-Prozessor mit 3,0 GHz, 2 GB RAM, Nvidia-8800-Serie/Ati-3800-Serie

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die Kämpfe in **Red River** verlaufen meist über große Entfernungen. Die Entwickler verzichten zudem auf übertriebene Gewaltdarstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00

Spielspaß ▸ 0–10; Stunden ▸ 0, 20, 40, 60, 80, 10, 120

Das Spiel wies allerlei Fehler auf, vor allem bei der künstlichen Intelligenz. Es stürzte während unserer Spielzeit aber nicht ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Lange Spielzeit
- ➕ Koop-Kampagne
- ➕ Realistische Ballistik
- ➖ Wenig Abwechslung im Spielverlauf
- ➖ Häufige KI-Mängel
- ➖ Schwache grafische Präsentation

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **62**

Von: Sebastian Weber/
Dirk Tobias Weituschat

Diablo trifft MMORPG – eine interessante Mischung mit einigen Schwächen.

▶ **ZU EINFACH** | Obwohl mancher Gegner beeindruckend aussieht, funktioniert das Balancing häufig nicht. Der Bär hält nur einen Treffer aus.

▼ **SELTEN** | Normalerweise sind Sie stets von Dutzenden Gegnern umringt. Kämpfe wie dieser gestalten sich dagegen deutlich einfacher.

ITEM-JAGD | **Mythos** setzt nicht auf Realismus – solch eine Ameise kann durchaus eine Armbrust fallen lassen.

AUF DVD
- Video zum Spiel
- Client

Mythos

Jede Menge Gegner besiegen, immer bessere Items sammeln und seinen Helden so ausbauen: Ein einfaches Spielprinzip, das Spieler seit **Diablo** süchtig macht. Frogsters neues Werk **Mythos** setzt ebenfalls auf das klassische Hack&Slay-Prinzip und packt es in das Gewand eines Free-2Play-Online-Rollenspiels.

Die Hintergrundgeschichte bleibt zu großen Teilen im Verborgenen: In der Fantasywelt Uld ist Chaos ausgebrochen und Sie haben die Aufgabe, die Ordnung wiederherzustellen. Viel mehr als diesen groben Story-Umriss erfahren Sie nicht. Für Ihren Helden wählen Sie zwischen den im Nahkampf starken Blutklingen, den magisch begabten Pyromanten und den im Umgang mit Schusswaffen versierten Tüftlern. Nach der Charaktererstellung beginnen Sie damit, die monoton gehaltenen Quests zu bewältigen. Meist reisen Sie zu einem Dungeon, in welchem Sie einen oder mehrere Questgegenstände finden müssen. Dabei bekämpfen Sie jede Menge Gegner und zum Schluss einen Boss; das Gefühl, die Story voranzutreiben, bekommen Sie dadurch aber nicht. Zudem wird nicht immer klar, in welchen Gebieten noch Aufträge auf Sie warten. Immerhin unterscheiden sich die Gegner in vielen Arealen, bei den Items ist das in puncto Schaden und Wert häufig nicht der Fall.

Gut gefallen hat uns das umfangreiche Crafting-System: Jede der drei Klassen hat drei völlig unterschiedliche Fähigkeitenbäume für den Kampf, dazu kommen drei Handwerks-Skilltrees, die viele Fähigkeitenkombinationen ermöglichen und zum Experimentieren einladen. Das sorgt für etwas Abwechslung, dauerhaft fesseln kann **Mythos**, wenn überhaupt, nur im Zusammenspiel mit einer Party oder Gilde. ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber

„Leider Potenzial verschenkt“

Insgesamt kann mich **Mythos** nicht völlig überzeugen. Die Story lässt sich kaum nachvollziehen, was dazu führt, dass ich die Dialoge zu den monotonen Sammelquests einfach wegklicke. Items sind zwar zahlreich vorhanden, unterscheiden sich aber oft zu wenig. Stellenweise wird auch überhaupt nicht klar, was als Nächstes zu tun ist, sodass ich viel Zeit mit stupidem Herumlaufen verbringen musste. Wenigstens weisen die Fähigkeitenbäume große Unterschiede auf und sorgen für einige Motivation. Somit taugt **Mythos** als kostenlose Unterhaltung für zwischendurch, aber es begeistert mich nicht dauerhaft.

MYTHOS

Ca. € 10,- (Verkaufsversion)
28. April 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Hanbit Soft
Publisher: Frogster
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel kann kostenlos heruntergeladen werden, jedoch ist eine Online-Anmeldung zum Spielen erforderlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Texturen teils matschig, gute Animationen im Kampf
Sound: Die Musik ist Mittelmaß, die monotonen Kampfgeräusche stören mit der Zeit.
Steuerung: Die Attacken lassen sich nicht immer präzise anbringen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Mythos ist ein Online-Rollenspiel, das Sie alleine oder in einer Gilde/Party spielen können.
Zahl der Spieler: Unbegrenzt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 1,8 GHz, 1 GB RAM, Nvidia Geforce TI 4200/ Ati Radeon 8500

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Genretypisch müssen Sie jede Menge Gegner bekämpfen, dabei spritzt teilweise auch Blut, insgesamt ist die Gewaltdarstellung aber eher moderat.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Finale Testversion
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00

Spielspaß ▲ / Stunden ▶

Mythos lief während des gesamten Tests ohne Probleme. Alle Quests ließen sich lösen, es traten keine inhaltlichen Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Umfangreiches Crafting-System mit vielen Fähigkeiten
- ➕ Mit Gilde/Party unterhaltsam
- ➕ Kostenlos spielbar
- ➕ Viele verschiedene Gegnertypen
- ➕ Hoher Umfang, viele Dungeons
- ➖ Eintönige Quests mit teils langen Laufwegen
- ➖ Praktisch keine Story vorhanden
- ➖ Schaden und Wert der Items unterscheiden sich wenig
- ➖ Minimap kaum hilfreich, sodass die Orientierung in den Gebieten oftmals schwer fällt.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **71**

Von: Peter Bathge

Das Online-Weltall von Black Prophecy ist bunt und schön, aber auch furchtbar leer.

▲ HÜBSCH ÖDE | Nach der Entscheidung für eine der Rassen erwarten Sie nur noch langweilige Aufträge von der Stange.

LAUNIGER EINSTIEG | Die Prologkampagne spielt sich wie ein Solo-Weltraum-Abenteuer.

Black Prophecy

AUF DVD
• Video zum Spiel

Wir schreiben das Jahr 2558. Die Menschheit hat fremde Planeten kolonisiert und sich in zwei Spezies geteilt: die genetisch verbesserten Geniden und die mit Implantaten ausgerüsteten Tyi. Als aufstrebender Weltraumpilot entscheiden Sie sich für eine Seite – und haben unabhängig von Ihrer Wahl viel zu wenig zu tun.

Black Prophecy ist ein kostenloses Onlinespiel, in dem Sie zusammen mit tausenden anderen Spielern die Galaxie erforschen. Anfangs legen Sie das Aussehen Ihres Charakters fest – und verabschieden sich anschließend von ihm. Denn fortan bekommen Sie das virtuelle Menschlein nicht mehr zu sehen, stattdessen ist Ihr Raumschiff der Star. Indem Sie Missionen erfüllen und Computergegner abschießen, steigen Sie im Level auf und erhalten Fähigkeitspunkte, die Sie auf acht Talente verteilen. Abhängig von der Fertigkeitsstufe rüsten Sie Ihre Weltraum-Schaluppe mit mächtigeren Laserwaffen, Raketenwerfern und Triebwerken aus. Die benötigen Sie in den Kämpfen: Aus einer von drei Perspektiven steuern Sie Ihr Raumschiff durch eng begrenzte, für die Aufträge instanzierte Weltraumsektoren und ballern auf Feindjäger oder dicke Transporter.

In den ersten fünf Stunden glänzt **Black Prophecy** während der Prologkampagne mit abwechslungsreichen Missionszielen und einer zwar altbackenen, aber gut erzählten Geschichte. Allerdings findet diese nach fünf Stunden ein abruptes Ende – weitere Story-Einsätze wollen die Entwickler in Zukunft per kostenlosen Updates nachliefern. Bis dahin stehen jedoch nur die immergleichen Zufallsjobs à la „Vernichte 100 Gegner“ sowie der Spieler-gegen-Spieler-Modus (PvP) zur Verfügung. Letzterer bietet zwar auch spezielle Aufträge, in denen Tyi und Geniden etwa um die Kontrolle über ein Raumschiffwrack streiten – doch insgesamt fehlt es am Anreiz, sich länger damit zu beschäftigen. ❑

DER PREMIUM-SHOP

Black Prophecy steht auf www.blackprophecy.de zum kostenlosen Download bereit. Sie können das Spiel uneingeschränkt nutzen, ohne einen Cent zu bezahlen. Darüber hinaus existiert aber auch noch ein Premium-Shop, in dem es Spielerleichterungen zu erwerben gibt. Diese beschleunigen etwa die Rate, mit der Sie Erfahrungspunkte sammeln. Als Währung dienen KK-Dollar: 1.050 Stück kosten € 9,99, ein eine Stunde währender Erfahrungspunkte-Boost schlägt mit 745 KK-Dollar zu Buche.

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge

„Erwartungen geweckt und nicht erfüllt“

Als Fan des Weltraum-Shooter-Genres war ich mächtig gespannt auf **Black Prophecy**: Online in Top-Grafik durchs All sausen und dafür keinen Cent bezahlen? Ja, das geht, aber nur etwa fünf Stunden lang. Danach strapazieren 08/15-Aufträge, eine geringe Auswahl an Ausrüstungsgegenständen und der langsame Levelaufstieg die Nerven. Noch dazu macht es das Spiel Einsteigern nicht leicht; die Menübedienung im Raumschiff ist umständlich. Das Handwerkssystem, die Clan-Raumstationen und der PvP-Modus bieten Potenzial für die Zukunft – aber nur, wenn schnell neue Inhalte erscheinen. Bis dahin heißt es: Prolog spielen und auf Updates warten.

BLACK PROPHECY

Gratis
21. März 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Reakktor Media
Publisher: Gamigo
Sprache: Englisch, deutsche Texte
Kopierschutz: Etwaige Transaktionen im Premium-Shop sind an ein Online-Konto gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Prächtige Nebel, Planeten und Explosionen. Die Schiffstexturen könnten aber detaillierter sein.
Sound: Bombastischer Soundtrack mit zu wenigen Musikstücken, monotone Schiffsgeräusche, gute englische Sprecher
Steuerung: In den Kämpfen mit Maus, Joystick oder Gamepad gut zu steuern. Die Menübedienung ist jedoch umständlich und es fehlen Komfortfunktionen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo 2 GHz/Athlon X2 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7900/Radeon 3800
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9550/Phenom II X4 940 BE, 4 GB RAM, Geforce 8/Radeon 4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft.
Zwar besteht das Spiel fast ausschließlich aus Kämpfen, dabei gibt es aber keine dargestellte Gewalt abseits eines gelegentlichen Todesschreis.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.00.10
Spielzeit (Std.:Min.): 18:00

Während des Tests kam es mehrmals zu Abstürzen. Außerdem waren manche Gegner unverwundbar und ein Bug am Ende des Prologs verhinderte ein Weiterspielen – erst nach mehrmaligem Neustart der Mission ging es weiter.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hervorragende Grafik und stimmige Inszenierung
- ➕ Spaßige Dogfights
- ➕ Fesselnder Prolog …
- ➖ … nach dessen Ende die Geschichte im Sand verläuft
- ➖ Öde Zufallsmissionen
- ➖ Zäher Levelaufstieg
- ➖ Unzureichendes Tutorial

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **67**

Von: Viktor Eippert

Im letzten Moment besserten die Entwickler nochmals nach. Gebracht hat's aber wenig.

▶ **FESTE DRUFF** | **Darkspore** bietet Hack & Slay in Reinkultur. Vor allem im Mehrspielermodus kommt es oftmals zu großen Massenschlachten.

▼ **KRIEGSBEMALUNG** | Im Editor pappen Sie neue Körperteile an Ihre Helden und verpassen ihnen einen frischen Anstrich.

OFFENSIV | Helden der Verwüster-Klasse zeichnen sich durch starke Angriffe aus und landen öfter kritische Treffer.

Darkspore – Nachtest

Kurz vor knapp verschob Hersteller Electronic Arts die Veröffentlichung von **Darkspore** um einen Monat. Die Begründung sorgte für Verwirrung, denn angeblich resultierte die Entscheidung aus „positiver Kritik" der Spieler in der offenen Beta-Phase. Seit wann verschiebt man ein Spiel denn aufgrund von positivem Feedback? Gemeint war wahrscheinlich konstruktive Kritik der Beta-Spieler, die sich Maxis während der vierwöchigen Nachbesserungsphase zumindest teilweise zu Herzen nahm.

Von Detailverbesserungen abgesehen widmeten sich die Entwickler nämlich vor allem zwei Mankos: den nicht vorhandenen Aufgaben und dem unvorteilhaften Vorgehen bei Verbindungsabbrüchen zum Server. Wie in unserem Test in der Ausgabe 04/11 beschrieben, warf **Darkspore** den Spieler bei der kleinsten Trennung vom Server in den Anmeldebildschirm zurück. Zuvor aufgebaute Belohnungsketten gingen dadurch verloren und der aktuelle Level musste komplett wiederholt werden. Das öffnete Frust Tür und Tor. Die Verkaufsversion macht nun Schluss mit den Verlustängsten. Verliert das Spiel in der aktuellen Version den Draht zum Server, landet man zwar immer noch bei der Anmeldung, nach einer Neuverbindung geht es aber umgehend weiter. Einen Haken hat die Sache allerdings immer noch: Aufgrund der fehlenden Pause-Funktion sterben im Kampf befindliche Helden oftmals, bis man wieder in der Action ist.

Was die neuen Aufgaben angeht, werden diese in jedem Level zufällig ausgewählt und tragen dem Spieler beispielsweise auf, von Gegnern fallen gelassene Kristalle aufzusammeln oder alle im Level versteckten Obelisken zu finden. Je besser Sie bei diesen plumpen Pseudo-Missionen abschneiden, desto besser stehen Ihre Chancen beim Einlösen der Belohnungsketten. Nette Idee, doch dieser Versuch, so etwas wie Quests ins Spiel einzubauen, genügt lediglich zum berühmten Tropfen auf den heißen Stein. Trotz der süchtig machenden Belohnungsketten und der wunderbar individualisierbaren Helden-Trios fehlt dem Maxis-Titel selbst nach den kleinen Schönheitskorrekturen die nötige Substanz, um sich im Genre zu profilieren. ❑

MEINE MEINUNG |

Viktor Eippert

„Nur ein Tropfen auf den heißen Stein"

Klar, mit einem Wunder war in der kurzen Zeit nicht zu rechnen, aber ich hatte dennoch mehr erhofft. Zumal das Feedback der Beta-Tester so ausufernd gewesen sein muss, dass es überhaupt erst zu der unerwarteten Verschiebung kam. Immerhin nutzten die Entwickler die zusätzliche Zeit, um **Darkspores** ehemals größtes Problem, die Verbindungsabbrüche, aus der Welt zu schaffen, was der Spielbarkeit zugute kommt. Dennoch bleibt **Darkspore** deutlich hinter dem zurück, was mit den guten Ansätzen möglich gewesen wäre.

DARKSPORE

Ca. € 45,-
28. April 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Maxis Software
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Spielen müssen Sie sich mit einem gültigen Account beim EA-Server anmelden. Der Keycode wird an diesen Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Texturen sind oberes Mittelmaß, während die Spezialeffekte sehr hübsch wirken.
Sound: Soundeffekte und Musik erfüllen ihren Zweck und fallen weder positiv noch negativ auf.
Steuerung: Die Steuerung ist aufgeräumt und simpel. Wer sich mit Action-Rollenspielen auskennt, findet sich sofort zurecht.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Neben der Möglichkeit, die Kampagne mit bis zu drei Mitspielern durchzuspielen, steht auch ein PvP-Modus zur Wahl.
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GTS/ Radeon X1950 Pro, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9300/ Phenom II X4 955 BE, Geforce GTX 460/Radeon HD 5850, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel geizt nicht mit Blut- und Splattereffekten. Dass lediglich Außerirdische gegeneinander kämpfen, entschärft das Geschehen jedoch.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 5.3.0.85
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00

Spielspaß ▶ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▶ 0 2 4 6 8 10 12

Wir spielten die Verkaufsfassung. Dabei traten weder Fehler noch Verbindungsabbrüche auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Enorm motivierendes Wett- und Belohnungssystem
- ➕ Taktischer Heldenwechsel
- ➕ Guter Koop-Part
- ➕ Praktisches Katalysatorensystem
- ➖ Keinerlei Charakterentwicklung
- ➖ Viel zu wenig Fähigkeiten pro Held
- ➖ Keine Quests, keine NPCs, kein Bezug zur Spielwelt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **75**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

PC Games EDITORS' CHOICE GENRE

NEUZUGANG

Dirt 3

Ist der dritte Teil der Rallye-Serie gut genug, um den Platz seines Vorgängers im Einkaufsführer zu übernehmen? Die Redaktion hat das Für und Wider abgewägt.

Die Pro-Argumente

Mit einem von rund 50 Wagen (darunter auch Oldtimer) rasen Sie in sechs Rennarten über verstaubte, schlammige, geteerte oder verschneite Strecken. Das anspruchsvolle Fahrverhalten und ein hervorragendes Geschwindigkeitsgefühl sorgen dafür, dass Sie sich vorkommen wie ein echter Rallyefahrer. Dazu tragen auch die mit schönen Lichteffekten glänzende Grafik, der röhrende Sound und die wechselnden Witterungsbedingungen bei. Abwechslung bieten die Gymkhana-Prüfungen, in denen Sie Geschicklichkeit beweisen müssen. Auch Einsteiger kommen mit **Dirt 3** auf ihre Kosten, da Sie den Schwierigkeitsgrad nach Gutdünken anpassen können.

Die Contra-Argumente

Auf der Strecke macht **Dirt 3** nahezu alles richtig, doch abseits der Rennen offenbaren sich Schwächen. So sind Präsentation und Menüs nur als spartanisch zu bezeichnen. Die deutschen Sprecherkommentare wirken dazu schlicht nervtötend. Noch schwerer wiegt der Verzicht auf jegliches Tuning: Weder dürfen Sie die Leistung Ihres PS-Monsters beeinflussen noch zwischen Rallye-Etappen Schäden am Fahrzeug reparieren. Selbst die verwendete Reifenart bestimmt das Spiel automatisch.

Das Ergebnis

Ein klarer Sieg für **Dirt 3**: Sieben Teammitglieder stimmten der Aufnahme zu, ein Redakteur enthielt sich. ❑

ICH SEH' DEN WALD VOR LAUTER REIFEN NICHT | Die zahlreichen Rennevents führen Sie auf Kurse aus aller Welt. Auch durch beschauliche Nadelwälder heizen Sie mit Ihren Boliden.

ABGELEHNT

Fable 3

AUFGESPIESST | Die Kämpfe gegen Banditen und Monster sind toll inszeniert: Zeitlupenfahrten und spektakuläre Finishing-Moves sorgen für optische Abwechslung.

Nachdem der zweite Teil eine Pause auf dem PC eingelegt hat, kehrt die Rollenspielserie mit **Fable 3** zurück auf heimische Rechner. Schafft der Titel auch den Sprung in unsere Charts?

Die Pro-Argumente

Die Welt Albion sieht prächtig aus und besitzt einen eigenen Stil, der sie von mittelalterlich angehauchten Fantasy-Szenarien wie in **Dragon Age 2** und **Two Worlds 2** abhebt. Bei der Gestaltung der Aufgaben beweist Entwickler Lionhead ebenfalls Kreativität und erzählt lustige kleine Geschichten innerhalb der spannenden Rahmenhandlung. Dabei stellt Sie das Spiel immer wieder vor moralische Entscheidungen mit weitreichenden Konsequenzen. Abwechslung wird im Spielverlauf großgeschrieben; Sie bekämpfen nicht nur Monster und erfüllen Missionen, sondern kümmern sich auch um alltägliche Sorgen Ihres Alter Ego.

Die Contra-Argumente

Stellenweise wirkt **Fable 3** mehr wie eine Lebenssimulation als wie ein Rollenspiel: Sie erwerben Immobilien, spielen ein Instrument oder flirten mit dem anderen Geschlecht. Die Charakterentwicklung steht dahinter zurück: Der Protagonist besitzt keine zu steigernden Attribute und nur wenige Fähigkeiten. Dazu kommen designtechnische Unzulänglichkeiten: Die Renovierung der erworbenen Mietshäuser ist umständlich und als König lässt sich das Gut-Böse-System aushebeln.

Das Ergebnis

Bei der Diskussion im Team scheiterte der Antrag auf eine Aufnahme in den Einkaufsführer klar: Sieben Nein-Stimmen stand ein positives Votum gegenüber.

ENTSCHEIDUNG VERTAGT: BRINK

Das futuristische Ballerspiel erschien zu spät für eine Abstimmung.

Wenn Sie diese Ausgabe in Händen halten, steht der Mehrspieler-Shooter **Brink** bereits seit beinahe zwei Wochen im Handel. Warum also diskutieren wir an dieser Stelle nicht, ob das Spiel von Entwickler Splash Damage einen Platz im Einkaufsführer neben **Modern Warfare** und Co. verdient hat? Die Antwort ist simpel: Der Spielspaß in **Brink** hängt in erhöhtem Maße von den Mitspielern ab. Erst die nächsten Wochen werden zeigen, ob das komplexe Spielprinzip Anklang bei der Online-Gemeinde findet. Nur dann dürften langfristig genug ernsthafte Spieler verfügbar sein, um spannende Partien zu garantieren. Da das Spiel parallel zum Redaktionsschluss erschien, ist ein Test unter realen Bedingungen erst in der nächsten Ausgabe möglich. Gesetz dem Fall, dass **Brink** dabei überzeugt, finden Sie die Aufnahmediskussion des Ego-Shooters ebenfalls im nächsten Monat an gleicher Stelle.

NEUZUGANG

The Witcher 2

Der weißhaarige Hexer ist zurück: **The Witcher 2** scheitert knapp bei dem Versuch, das perfekte Rollenspiel für jedermann zu werden. Ob es dennoch für einen Platz in den RPG-Empfehlungen der Redaktion anstelle des Vorgängers reicht?

Die Pro-Argumente

Nehmen wir das Offensichtliche vorweg: **The Witcher 2** ist optisch eine Wucht und das derzeit wohl schönste PC-Rollenspiel. Doch auch die inneren Werte stimmen: Die Geschichte ist spannend, düster und behandelt erwachsene Themen wie Sex und Gewalt. Die gut geschriebenen Dialoge zwischen Held Geralt und den lebendig wirkenden Nebencharakteren tragen zur dichten Atmosphäre bei. Dazu kommen abwechslungsreiche Aufträge und spektakulär inszenierte Bosskämpfe sowie Zwischensequenzen. Der Umfang ist zwar geringer als in Teil 1, dafür bietet **The Witcher 2** mit seinen vielen Entscheidungsmöglichkeiten Anreize, die Kampagne mehrmals anzugehen.

Die Contra-Argumente

So stark der Einstieg auch ist: Gegen Ende geht **The Witcher 2** merklich die Puste aus, der dritte Akt kann das vorherige Niveau nicht halten. Schwerer als dieser erzählerische Mangel wiegen die teils heftigen Bugs und technischen Unzulänglichkeiten, die das Spiel noch aufweist. Dazu kommt die nur bedingt auf Maus und Tastatur ausgelegte Steuerung. Besonders in den kniffligen Gruppenkämpfen stößt das Kampfsystem an seine Grenzen; Menüs wie das Inventar sind unkomfortabel. Wer den Vorgänger nicht gespielt hat, müht sich übrigens vergeblich, die komplexe Handlung von **The Witcher 2** zu verstehen.

Das Ergebnis

Die Redaktion ist von dem zweiten Auftritt des Hexers überzeugt: Mit acht Stimmen entschied sich das Team geschlossen für eine Aufnahme in den Einkaufsführer. Damit ersetzt **The Witcher 2** seinen Vorgänger in den Charts. ❑

SCHLAGABTAUSCH | Solange Sie einem einzelnen Feind gegenüberstehen, spielen sich die Kämpfe flott. Schwieriger wird es bei Gruppen von Widersachern.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

NEUZUGANG

Dirt 3

Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Need for Speed: Shift 2 Unleashed

Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Race Driver: Grid

Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Peter empfiehlt

Summoner

Getestet in Ausgabe: 06/2001

Vom Bauerssohn zum Magier: In der Rolle des Helden Joseph reisen Sie in diesem Rollenspiel mit bis zu drei Begleitern durch eine asiatisch angehauchte Fantasy-Welt und balgen sich mit Monstern. In den pausierbaren Auseinandersetzungen blinkt nach jedem Schlag ein Symbol über dem Kopf des Gegners auf. Ein Klick im richtigen Moment lässt einen weiteren Angriff folgen – so reihen Sie Dutzende Hiebe zu Kombos aneinander. Außerdem ruft Joseph Helfer wie Dämonen und Elementarwesen herbei. Die Geschichte um vier mächtige Beschwörerringe weist so manche überraschende Wendung auf, auch wenn Sie diese abseits der Zwischensequenzen ausschließlich in Textform präsentiert bekommen. Grafisch ist das Spiel hoffnungslos veraltet. Die unterhaltsamen Gefechte entschädigen dafür aber locker.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	81

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

Dragon Age: Origins

Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

Drakensang: Am Fluss der Zeit

Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87

Fallout 3

Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

Mass Effect 2

Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	89

NEUZUGANG

The Witcher 2

Getestet in Ausgabe: 06/11
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Der Vorgänger bietet ein ähnlich tolles Spielerlebnis!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	88

Two Worlds 2

Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Abwechslungsreiche, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!

Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85

The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	93

Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil drei der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	90

Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	86

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt große Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88

Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80

World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Sebastian empfiehlt

Command & Conquer: Renegade
Getestet in Ausgabe: - / Online-Test vom 15.02.2002

Sie mögen das **Command & Conquer**-Universum, haben aber die Nase voll von langwierigen Strategiespielen? Dann sollten Sie dem Ableger **Renegade** eine Chance geben. Havoc, ein Mitglied der GDI-Kommandoeinheit, ballert da jede Menge NOD-Truppen über den Haufen, um ein paar Wissenschaftler zu befreien, die für Kanes Anhänger eine Mutanten-Armee züchten sollen. Zwar hapert es bei **Renegade** deutlich an der Gegner-KI, dafür fühlen sich **C&C**-Veteranen direkt heimisch, denn die Entwickler setzen das Universum gekonnt um. Von Obelisken über Mammut-Panzer ist alles drin, was man kennt, nur aus einer anderen Perspektive. Kein absolutes Highlight, aber spaßiges Geballer, das gerüchteweise sogar fortgesetzt werden soll.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	72

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.

Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Activision
Wertung:	84

Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern. Tipp: Unbedingt auch den Vorgänger spielen!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	sehr gut

Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter 4** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu erlernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92

World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	88

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90

Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)

Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

Peter empfiehlt

Trine
Getestet in Ausgabe: 09/2009
Drei Helden ziehen aus, um das Böse zu vernichten. Die Geschichte von **Trine** trieft vor Klischees, aber die Umsetzung in prächtiger Märchengrafik macht das Indie-Spiel zu einem Geheimtipp. Aus der Seitenperspektive kämpfen und rätseln Sie sich durch die Levels, wobei Sie jederzeit zwischen den drei Protagonisten wechseln dürfen: Der Krieger mahlt feindliche Skelette zu Knochenstaub, der Magier beschwört Kisten und Planken, um Physikrätsel zu lösen, die Diebin verschießt Seilpfeile und springt artistisch über Abgründe hinweg. Durch Kombination der Fähigkeiten gelangen Sie zum Levelausgang; auf Wunsch geht das auch im Koop-Modus mit zwei Freunden. Zwar sind die Puzzles nie wirklich anspruchsvoll, dennoch freue ich mich schon auf Teil 2!

Untergenre:	Action
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Nobilis
Wertung:	78

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

Fußball Manager 11
Getestet in Ausgabe: 11/10
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

NBA 2K11
Getestet in Ausgabe: --
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Take 2
Wertung:	--

Pro Evolution Soccer 2010
Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Konami
Wertung:	89

Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: --
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--

Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: --
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Sega
Wertung:	--

JoWooD Productions

Die Unsinkbaren

Von: Petra Fröhlich

16 Jahre nach Gründung geht Jowood unter. Wie kam es dazu? Und was passiert jetzt mit Gothic und Spellforce? PC Games erzählt die ganze Geschichte.

Von der Autobahnausfahrt 224 der österreichischen A1 sind es knapp 30 Minuten bis Ebensee im Salzkammergut. Entlang der Strecke: hochaufragende Gipfel, glitzernde Seen, Pensionen, Cafés, Segelschulen. Eine Postkartenidylle. „Wer Erholung sucht und gleichzeitig aktiv sein möchte, ist bei uns genau richtig", wirbt die Gemeinde Ebensee um Touristen. Sie verspricht nicht zu viel: Herrlicher Sonnenschein heißt uns am 11. Oktober 1999 willkommen. Am südlichen Ende des Traunsees befindet sich das Jowood-Studio. Hier arbeitet Hans Schilcher, der Erfinder von **Der Industriegigant**, mit seinem Team an **Der Verkehrsgigant**. Auf den Monitoren flitzen Busse, Straßenbahnen, Magnetschwebebahnen durch die Straßen einer Großstadt, wie in einer Modelleisenbahnanlage. Hans ist der Leiter von Jowood Ebensee und von Anfang an dabei; er gilt als bodenständig, fleißig, freundlich. In seinem Büro hängt neben Familienfotos ein Ölbild von Dagobert Duck, der gerade im Geldspeicher badet. Und in wenigen Monaten wird Jowood an die Börse gehen und aus Hans Schilcher, dem Studioleiter und Spieldesigner, wird dann Hans Schilcher, Vorstand für Technik und Entwicklung.

Der König der Welt

Beflügelt vom buchstäblich gigantischen Erfolg des hunderttausendfach verkauften Aufbauspiels **Der Industriegigant** verwandelt sich im Juni 2000 die kleine österreichische Jowood GmbH in die Jowood Productions Software AG. Mit den eingesammelten Millionen wird geklotzt und nicht gekleckert, denn die Aktionäre wollen Ergebnisse sehen. Auf der Spielemesse E3 2001 in Los Angeles baut Jowood einen 700-Quadratmeter-Stand auf, die Stand-Hostessen werden extra von Österreich nach Kalifornien eingeflogen. Microsoft stellt die ersten Xbox-Spiele vor, in der Branche herrscht Goldgräberstimmung. Jowood-Vorstandschef Andreas Tobler ist der Kapitän auf der Brücke und gibt den Kurs vor: „Wir wollen in diesem Jahr der mit Abstand größte deutschsprachige Publisher werden."

Nicht einfach nur der größte, nein: der *mit Abstand* größte.

Tobler geht auf Shopping-Tour: In den Einkaufswagen wandert ein Studio nach dem anderen, darunter Wings Simulations (**Panzer Elite**, **Söldner**) und Massive Entertainment (**Aquanox**).

Niederlassungen in London, Frankfurt und sogar Tokio entstehen, am Ende sind es fast 300 Mitarbeiter. 2001 gehört Jowood zu den vier am schnellsten wachsenden Unternehmen Österreichs. Nur ein Jahr später steht Jowood zum ersten Mal vor dem Aus: Da sind zum einen die davon galoppierenden Kosten, andererseits brechen die Einnahmen weg. Einige Spiele verkaufen sich schlecht, andere verzögern sich. Die Folge sind Verluste in zweistelliger Millionenhöhe. Eilig werden Gründer und Vorstände ausgetauscht, darunter Hans Schilcher. Die Hälfte der Belegschaft muss gehen, Studios und Filialen werden geschlossen. Jowood einigt sich mit den Banken, besorgt sich frisches Geld und schrumpft sich aus den roten Zahlen.

Die Sätze von Käpt'n Tobler klingen jetzt so: „Als Spiele-Anbieter waren wir einfach zu klein." Die volle Konzentration gilt dem deutschsprachigen Raum. „Jowood muss es jetzt schaffen. Eine weitere Chance wird es nicht geben." Er sollte irren, denn Jowood hielt noch fast zehn Jahre durch. 2005 muss Tobler seinen Posten abgeben.

„Ich hasse Jowood!“

Am 21. April 2011 gibt Jowood auf. Endgültig. Alle Verhandlungen sind gescheitert, es findet sich schlicht niemand, der auch nur einen Euro in die Firma stecken will. 20 Mitarbeiter halten noch die Stellung, aber es wird nichts entwickelt. Bereits fertige Spiele wie die Add-ons **Spellforce 2: Faith in Destiny** und **Arcania: Fall of Setarrif** kommen nicht auf den Markt, da die Rechtslage unklar ist. Bis Mitte 2011 will der Insolvenzverwalter das Unternehmen zerschlagen und alle Spiele und Marken verkaufen.

Es ist nicht der erste Spielefabrikant aus dem deutschsprachigen Raum, der nach zähem Kampf doch noch die Waffen strecken muss. Zu Pleiten anderer Hersteller gibt es bemerkenswerte Parallelen, etwa Ascaron (**Patrizier**, **Sacred**, **Anstoß 4**) oder Software 2000 (**Bundesliga Manager**). Auch diese Firmen standen mehr als einmal vor dem finanziellen Aus und retteten sich dann doch noch in allerletzter Minute. Der ultimative Absturz erfolgte dann stets nach dem gleichen Muster. Phase 1: Der Hersteller bringt ein unfertiges Spiel auf den Markt – und ist sich dessen bewusst. Phase 2: Der Hersteller droht jedem mit juristischen Schritten, der das Gegenteil behauptet – insbesondere der Presse. Phase 3: Der Hersteller gibt die Probleme doch noch zu und muss nachbessern.

Doch der Ruf ist längst ruiniert. Tatsächlich gibt es wenige Firmen, denen in Internetforen so viel Verachtung entgegenschlägt („Ich hasse Jowood“). Schuld daran ist vor allem **Gothic 3**.

„Dass Gothic 3 unfertig war, ist scheiße.“

Das Schicksal von Piranha Bytes, den Gothic-Machern aus dem Ruhrpott, ist eng verbunden mit Jowood. Die Liaison beginnt vielsprechend: **Gothic 2** erscheint kurz vor Weihnachten 2002 und gilt zusammen mit dem Add-on **Die Nacht des Raben** als eines der besten deutschen Rollenspiele. Am 13. Oktober 2006 folgt **Gothic 3** – und entwickelt sich zum Desaster. Das Spiel enthält zahllose Programmfehler, stürzt ständig ab, das Balancing ist eine Katastrophe, Features wie das Armbrustschießen funktionieren nicht, Zwischensequenzen fehlen, die wichtigsten Figuren sind nicht ausgearbeitet. Ein erster Patch am Verkaufstag lindert nur, heilt aber nicht. Im PC-Games-Test (Ausgabe 11/06) werden die Fehler zwar detailliert aufgeschlüsselt, schlagen sich aber nur teilweise in der Wertung nieder – auch deshalb, weil die Redaktion auf Zusagen und Versprechen vertraut: Bis zum Verkaufsstart soll alles gut werden. Ein riesengroßer Fehler.

Piranha-Entwickler Mike Hoge redet im worldofgothic.de-Forum Klartext: „Dass **Gothic 3** beim Release unfertig war, ist scheiße. Dass sich die Leute darüber aufregen, ist berechtigt. Uns war klar, das **Gothic 3** beim Release nicht bugfrei sein würde, aber der Umfang der Probleme wurde von uns unterschätzt. Wir haben daran geglaubt, bis zum angekündigten Termin ein fertiges Spiel mit ein paar Bugs, die wir mit Patch 1 beheben können, abzuliefern. Leider ist daraus jetzt Patch 2 geworden, und obwohl dieser die meisten uns bekannten Bugs beheben sollte, werden wohl leider immer noch viele Fans enttäuscht sein.“ In ihrer Not greifen die Fans zur Selbsthilfe und gründen das „Community Patch Team“, das in Eigenregie Patches entwickeln will.

„Offensichtlich überfordert“

Mike Hoge verrät uns heute, wie die Sache damals wirklich gelaufen ist: „Das Ganze ist eskaliert, als der Publisher (Jowood, Anm. d. Red.) uns dazu gezwungen hat, **Gothic 3** zu veröffentlichen, bevor wir es fertig hatten. Um gerecht zu sein, muss man sagen, dass es ein wirklich gutes Spiel geworden wäre, wenn wir es in der Zeit hätten fertigstellen dürfen, die wir ihnen zuvor versprochen hatten. Doch anstatt gemeinsam mit uns eine Lösung zu finden, wollten sie nur, dass wir es veröffentlichen. Ich glaube, diese Entscheidung haben sie getroffen, weil sie sehr fokussiert auf den Aktienmarkt waren. Also haben wir uns entschlossen, getrennte Wege zu gehen.“

2007 kommt es folgerichtig zur Scheidung. Jowood sitzt jetzt auf den Rechten an der Marke **Gothic** und darf Spiele unter diesem Namen auf den Markt bringen – ganz ohne Piranha Bytes. Mike Hoge und seine Mitstreiter sind sich des Risikos bewusst: „Wir dachten uns, okay, Szenario eins: Sie machen ein gutes Spiel und es bringt die Marke voran. Szenario zwei: Sie versagen und jeder weiß, warum.“

Natürlich tritt Szenario 2 ein: Für die **Gothic 3**-Erweiterung **Götterdämmerung** wählt Jowood ausgerechnet die indische Firma Trine Games aus, die bis dahin nicht durch übermäßige Rollenspielkompetenz aufgefallen ist. Quests, KI und Spielwelt enttäuschen auf ganzer Linie, dazu die gewohnten Bugs. PC-Games-Redakteur Felix Schütz ist entsetzt: „Da war Entwickler Trine Games offensichtlich überfordert.“ Das Feedback der Community, die zur Qualitätssicherung mit einbezogen werden sollte, wurde weitestgehend ignoriert.

> „Hey Leute, glaubt mir, die Jungs hier haben's echt drauf!“
>
> **Stargate**-Darsteller Richard Dean Anderson beim Auftritt am Jowood-Stand (E3 2005, Los Angeles)

Piranha Bytes weist jede Mitschuld von sich und gibt eilig eine Pressemitteilung heraus: „Zur Vermeidung von Missverständnissen stellen wir klar, dass wir an der Entwicklung des Titels nicht beteiligt waren. Entwickelt wurde das Spiel von der in Indien ansässigen Firma Trine Games im Auftrag von Jowood. Kontakt zwischen uns und den Entwicklern bestand zu keiner Zeit.“

Die öffentliche Entrüstung zwingt die Chefetage zu einer Stel-

VOLLDAMPF VORAUS | Im Geschäftsbericht 2001 ist die Welt für die Jowood-Chefetage noch in Ordnung. Mit dabei: Hans Schilcher (zweiter von rechts), Vorstands-Boss Andreas Tobler (rechts).

ÄRGERNIS GOTHIC 3 | Das Rollenspiel erscheint 2006 in einem traurigen Zustand. Im Internet finden sich Sammlungen der „schönsten“ Bugs: Hier schwebt ein halber Held über einem Holzstapel.

FÜNF FRAGEN, FÜNF ANTWORTEN

FALL OF SETARRIF | Das Add-on für **Arcania: Gothic 4** ist bereits fertig und kommt voraussichtlich noch auf den Markt. Irgendwann.

Was geschieht mit dem Spiele-Sortiment von Jowood (Gothic, Spellforce, Gilde und so weiter)?
Jowood-Manager Stefan Berger: „Diese Marken und Spiele gehen in den Besitz des neuen Eigentümers über und werden dort weiter ausgebaut. Jowood steht ja nicht nur für **Die Gilde**, **Gothic** und **Spellforce**, sondern auch für Klassiker wie **Die Völker**, **Aquanox** und so weiter.“ Unsere Prognose: Analog zu **Gilde Online** oder **Cultures Online** wird es weitere Browsergame-Ableger geben.

Ich besitze Arcania: Gothic 4, das über einen Online-Kopierschutz gesichert ist. Kann ich das Spiel in zwei Jahren eigentlich noch spielen?
Ja, denn Jowood hat bereits einen Patch herausgebracht, der den Kopierschutz entfernt.

Wie geht es mit Gothic weiter?
Die Marke **Gothic** fällt in Kürze an die **Gothic**-Erfinder von Piranha Bytes zurück. Jowood-Manager Berger: „Bestehende Verträge besagen, dass Jowood **Gothic 4** und das Add-on bis zu einem gewissen Zeitpunkt vermarkten darf. Ein **Gothic 5** und weitere Versionen gehören dem Entwickler Piranha Bytes; dies ist aber schon vor mehreren Jahren vereinbart worden.“ Derzeit ist Piranha Bytes mit der **Risen**-Fortsetzung **Dark Waters** beschäftigt.

Was passiert mit den bereits fertigen Add-ons Arcania: Fall of Setarrif und Spellforce 2: Faith in Destiny?
Die Hyänen streunen bereits um das noch warme Aas: Mit großer Wahrscheinlichkeit kommen beide Add-ons noch auf den Markt, allerdings von anderen Publishern.

Werden für Jowood-Spiele noch Updates entwickelt?
Dies hängt davon ab, welche Firmen die Spiele und Rechte aufkaufen und was anschließend damit geschieht. Unsere Vermutung: Für bereits veröffentlichte Titel kommen keine weiteren Patches, denn viele Studios existieren überhaupt nicht mehr.

lungnahme: „Jowood Productions möchte sich hiermit bei allen Fans der **Gothic**-Serie offen und ehrlich entschuldigen, da die Qualität des Produktes tatsächlich nicht zufriedenstellend ist. (…) Jowood gesteht gemachte Fehler ein und wird vermeiden, dass sich diese wiederholen.“

Abenteuer Arcania

Gelegenheit, dieses Versprechen einzulösen, bietet sich mit **Arcania: Gothic 4**. Mit der Entwicklung wird ein erfahrenes Studio betraut: Spellbound Entertainment aus Kehl am Rhein, bekannt geworden durch das Taktikspiel **Desperados**. Am 12. Oktober 2010 kommt das Spiel in die Läden: **Arcania** läuft rund, sieht toll aus und ist prima vertont. Doch **Gothic 4** hat mit **Gothic** fast nur noch den Namen gemein, in Kommentaren ist häufig von „Mogelpackung“ oder „Etikettenschwindel“ die Rede. Den Fans schwante frühzeitig Übles: Schon 2009 wird ein offener Brief ins Netz gestellt, in dem die Anhänger ihre Verunsicherung zum Ausdruck bringen. Sie sind enttäuscht von den immer gleichen Screenshots und Jowoods dürftiger Informationspolitik. Sechs Millionen Euro pumpt Jowood in das Projekt, doch die Verkaufszahlen bleiben nach gutem Start hinter den Erwartungen zurück.

Und Piranha Bytes? Die Essener produzieren für die Jowood-Konkurrenz von Deep Silver das sehr gute Rollenspiel **Risen**, das genau ein Jahr vor **Arcania** erscheint, im Schnitt mittlere 80er-Wertungen abräumt und sich allein in Deutschland deutlich über 100.000 Mal verkauft.

> „Man könnte auch sagen: Wir haben uns verhaspelt.“
>
> Stefan Berger, Business Development Manager Jowood

Auftritt: MacGyver

Gothic 3, **Söldner**, **Götterdämmerung** – als Spielekäufer fragt man sich natürlich: Wie kommt es immer wieder zu solchen wahnwitzigen Kamikaze-Aktionen? Warum bringt Jowood ein Produkt nicht einfach raus, wenn's fertig ist? Eine Erklärung geht so: Gerade börsennotierte Spielehersteller wie Electronic Arts, Take 2, THQ, Activision Blizzard, Ubisoft und eben auch Jowood unterliegen dem Druck, Spiele möglichst wie geplant auf den Markt zu bringen. Jede noch so kleine Release-Verschiebung führt zu Lücken in den Bilanzen, was Analysten und Anleger extrem übel nehmen. Und wenn gar die Existenz der Firma gefährdet ist, steigt der Kesseldruck und die Spannungen zwischen Publisher und Entwickler nehmen zu. Es gibt deshalb auch kaum einen Partner, mit dem Jowood nicht himmelhoch jauzend in den Hafen der Ehe eingefahren wäre – und mit dem es nicht wenige Monate oder Jahre später einen bösen Rosenkrieg gegeben hätte.

Beispiel: Jowood beauftragt 2003 das australische Studio Perception mit der Entwicklung des Ego-Shooters **Stargate SG-1: The Alliance**, der auf der bekannten Science-Fiction-Serie basiert. Jowood überweist nach und nach mehr als fünf Millionen Dollar nach Australien, doch das Spiel will und will nicht fertig werden. Auf der E3 2005 preist **Stargate**-Hauptdarsteller Richard Dean Anderson (genau, der MacGyver) das kaum vorzeigbare Spiel an und singt ein Loblied auf die tolle Zusammenarbeit mit den Entwicklern. Doch Perception ist völlig überfordert, hält die Termine nicht ein. Jowood bricht kurz darauf die Zusammenarbeit ab, Perception verlangt Schadenersatz, Jowood weigert sich, Perception reicht Klage und schließlich sogar einen Konkursantrag ein. Eine Pressemitteilung jagt die nächste.

Jowood übersteht die Schlacht (vorerst), Perception nicht. **Stargate SG-1: The Alliance** ist im Übrigen nie erschienen.

„Wir wollten zu viel auf einmal.“

„Dieses Schiff ist unsinkbar! Selbst Gott könnte es nicht versenken!“, soll der Konstrukteur der Titanic gesagt haben. Trotzdem ist Jowood mehrmals gekentert und schließlich untergegangen. Immer wieder klammerten sich die häufig wechselnden Firmenchefs wie die verbliebenen Passagiere des stolzen Luxusdampfers an die Reling, selbst dann noch, als der Bug des Schiffs bereits steil in die Höhe ragte.

PC Games hat für diese Reportage mit vielen Weggefährten der Jowood-Ära gesprochen und ehemalige Mitarbeiter interviewt. Aus all diesen Gesprächen ergeben sich drei wesentliche Faktoren für den Untergang der Jowood AG:

Eisberg Nummer 1: Jowood hat sich mehr mit sich selbst beschäftigt als mit der Entwicklung von Spielen. Die öffentlich ausgetragenen Querelen kosteten Geld und lähmten den Betrieb. Anwälte und Gerichte waren im Dauereinsatz. In höchster Not verklagt Jowood noch im Januar den Münchner Publisher Koch Media (**Risen**, **Dead Island**), der zwischenzeitlich an Jowood beteiligt war, auf mehrere Millionen Euro Schadenersatz. Vergeblich.

Eisberg Nummer 2: Miese Qualität führt zu miesen Verkaufszahlen, miese Verkaufszahlen führen zu noch mieserer Qualität. Stefan Berger war mehr als zehn Jahre bei Jowood im Management tätig: „Sind die Kunden zufrieden und ist die Nachfrage nach einem Titel hoch, passen auch die Zahlen. Dies war bei unseren Titeln leider nicht immer der Fall. Hier müssen wir uns natürlich selbst an die Nase fassen. Da gibt es nichts zu beschönigen.“ Für die Fans, die zuweilen recht heftig auf Jowood

einprügelten, hat er Verständnis: „Meiner Meinung nach haben wir genug Fehler gemacht, die einen Aufenthalt am Pranger rechtfertigen. Man könnte auch von einem Jahresabo am Pranger sprechen.“

Der größte Fehler aus Bergers Sicht: „Wir wollten immer zu viel auf einmal – die berühmte ‚Eier legende Wollmilchsau‘, also Spiele, in denen alles drin ist. Dies war auch oft einfach zu viel für den Entwickler, auch wenn dieser sich zugetraut hätte, ein solches Spiel in dieser Form irgendwann fertigstellen zu können. Je größer ein Spiel, umso höher ist die mögliche Fehlerquote und umso schwieriger ist es, ein sauberes Spiel auf den Markt zu bringen.“

Laut Berger wäre eine Konzentration des Teams auf einige wenige Titel pro Jahr besser gewesen und hätte Jowood auch manches Problem erspart. „Wir haben einfach zu viele Räder drehen wollen. Man könnte auch sagen, wir haben uns ‚verhaspelt‘.“

„Keine Ahnung von der Branche“

Eisberg Nummer 3: der Börsengang im Jahr 2000. Jowood-Gründer Hans Schilcher spricht heute von „völlig überzogenen Erwartungen“. Es hätte jemand gefehlt, der den Aktionären ungeachtet der Auswirkungen auf den Aktienkurs reinen Wein einschenkt. „Da das nicht passiert ist und in der Welt der Aktien auch nicht passieren darf, sind wir von Beginn an völlig atemlos und eigentlich auch chancenlos den von außen gestellten Anforderungen nachgehechelt. Eine wirtschaftlich gesunde Entwicklung war praktisch nicht mehr möglich.“

Bereits nach der ersten Krise 2002 hätte es Jowood versäumt, die Chance für einen Neustart zu nutzen. „Das Schicksal der Firma wurde immer mehr von Leuten bestimmt, die keine Ahnung von der Branche hatten. (…) Krampfhaft wurde nach ‚Visionen‘ gesucht, die den taumelnden Aktienkurs wieder in eine straffe Aufwärtsbewegung führen sollten. (…) Die Firma wurde immer mehr von Glückstreffern abhängig und die Zeitvorgaben wurden zwangsläufig immer unrealistischer. Entwickler wurden in Zeitpläne gedrängt, die sie mangels Alternativen und wider besseres Wissen zähneknirschend schlucken mussten. Oder Entwickler präsentierten Zeitpläne, die von vornherein nach den Wünschen des Publishers und nicht nach den eigenen Möglichkeiten ausgerichtet waren. Die Folgen sind hinlänglich bekannt.“

The show must go on

Ab 2005 verfügt Jowood über keine eigenen Studios mehr. Für Schilcher ist klar: „Man hätte nicht nur das Firmenlogo modernisieren sollen, sondern auch den Firmennamen ändern. Denn letztlich war Jowood bereits lange klinisch tot und von der ursprünglichen Firma war nichts mehr zu sehen“. Ach ja, der Firmenname: Dessen Bedeutung wird vermutlich für immer ein Geheimnis bleiben. Im Handbuch von **Der Industriegigant** wird ein Mitarbeiter namens John Wood aufgeführt – der aber frei erfunden ist. Schilcher: „Da **Industriegigant** von drei Leuten gemacht wurde, haben wir einfach noch ein paar Namen dazu erfunden. Wir dachten, die Presse nimmt uns doch nie ab, dass es nur drei Leute waren.“

Heute arbeitet Hans Schilcher als Art Director bei nach eigener Aussage „Österreichs bestem Magazin für Musik und Popkultur“. Die meisten ehemaligen Jowood-Mitarbeiter – Spieldesigner, Grafiker, Programmierer – sind längst für andere Spielefirmen tätig oder haben die Branche gewechselt.

Die aufregende Zeit des Börsengangs, die Aufbruchstimmung und die ungestörte kreative Arbeit möchte Schilcher auch in der Rückschau nicht missen. In Zeiten, in denen immer mehr Klassiker wie **Die Gilde**, **Cultures**, **Patrizier** oder **Die Siedler** als Online-Spiel neu aufgelegt werden, jucken ihm gelegentlich die Finger. Eine Neuauflage des **Industriegiganten**? „Ja, ich denke inzwischen wieder daran und bin am Grübeln und Tüfteln.“

Das Dagobert-Duck-Gemälde besitzt er immer noch.

Im ehemaligen Jowood-Studio Ebensee werden heute übrigens Duftlampen, Nebler, Räucherkerzen, Kräutertees und Kosmetik verkauft; zum Angebot gehört auch Feng-Shui-Beratung und eine Farbtypanalyse. Auf der Website heißt es: „Bei einem typgerechten Make-up werden Vorzüge betont und kleine Mängel kaschiert.“

Mehr Schein als Sein – allzu viel hat sich in Ebensee seit Ende der 90er nicht geändert. ❑

JOWOOD: THE GREATEST HITS

ARCANIA: GOTHIC 4 | Unterhaltsames Rollenspiel, aber eben kein „echtes“ **Gothic**.

Die zehn bekanntesten, beliebtesten, erfolgreichsten, umstrittensten Spiele aus 16 Jahren Jowood:

Der Industriegigant (1997)
Komplexe Wirtschaftssimulation, hunderttausendfach verkauft: Der Spieler baut Fabriken, verlegt Schienen und Straßen und produziert, transportiert und verkauft Waren.

Die Völker (1999)
Klassisches Aufbaustrategiespiel mit deutlichen **Siedler**-Anleihen: Drei Völker (Pimmons, Amazonen, Sajikis) kämpfen um die Vorherrschaft auf Planeten. Teil 2 aus dem Jahre 2001 konnte nicht an den Erfolg anschließen.

AquaNox 2: Revelation (2002)
Leidlich erfolgreicher Unterwasser-Shooter mit spektakulärer Grafik, entwickelt von den **Schleichfahrt**-Machern. Jowood macht das Mannheimer Studio Massive Development 2005 dicht.

Gothic 2 (2002)
Der Durchbruch für Piranha Bytes: Auch heute noch häufig gespieltes Rollenspiel, für das es jede Menge exzellenter Mods gibt. Das Add-on **Die Nacht des Raben** erschien im August 2003.

Die Gilde (2002)
Rundenbasierte Wirtschaftssimulation in einer mittelalterlichen 3D-Welt: Die Spielfigur erlernt einen Beruf, macht Karriere, heiratet, setzt Nachfolger in die Welt, spinnt Intrigen und kämpft gegen andere Dynastien. **Die Gilde 2** folgt im September 2006.

Spellforce: The Order of Dawn (2003)
Origineller Mix aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie in einer detailreichen 3D-Fantasy-Welt, ersonnen von **Siedler**-Erfinder Volker Wertich. Besonderheit: Der Avatar des Spielers sammelt Erfahrungspunkte durch Kämpfe und Quests, die wiederum zusätzliche Gebäude und Einheiten freischalten.

Söldner: Secret Wars (2004)
Taktik-Shooter mit Multiplayer-Schwerpunkt. Litt bei Erscheinen unter unzähligen Bugs, die mit mehreren Patches bekämpft wurden. Das Studio Wings Simulations wurde 2005 geschlossen.

Spellforce 2 (2006)
Fortsetzung des erfolgreichen Strategie-/Rollenspiel-Mix mit erheblich verbesserter Grafik und höherer Komplexität. 2007 folgte das Add-on **Spellforce 2: Shadow Wars**. Das zweite Add-on **Faith in Destiny** ist aufgrund von Rechtsstreitigkeiten noch nicht veröffentlicht worden.

Gothic 3 (2006)
Zum Start extrem fehlerbehaftetes Fantasy-Rollenspiel, das überstürzt auf den Markt gebracht wurde. Der Streit um **Gothic** führte zur Trennung zwischen Entwickler Piranha Bytes und Jowood. Wurde von den Fans mehrfach zum Spiel des Jahres gewählt. Ein indisches Studio entwickelte das Add-on **Götterdämmerung**.

Arcania: Gothic 4 (2010)
Solides und grafisch opulentes, aber nicht übermäßig komplexes Rollenspiel aus dem Hause Spellbound (**Desperados**), das auf der bekannten **Gothic**-Spielwelt und ihren Charakteren aufsetzt.

... Ende

Bilder: MEV-Bildarchiv

Kurze Spiele: Bittere Realität oder subjektive Wahrnehmung?

Von: Robert Horn

Die durchschnittliche Spielzeit von PC-Titeln schrumpft scheinbar von Jahr zu Jahr. Doch ist das wirklich so?

Die Spielzeit hat mich schon ziemlich enttäuscht. Für 50 Euro hätte ich viel mehr erwartet", schreibt ein Leser unter den Test zu **Portal 2** auf www.pcgames.de. Viele weitere Teilnehmer der Diskussion stimmen zu, die angeblich erlebten Spielzeiten schrumpfen mit jedem Kommentar weiter. Und das, obwohl der Test eine ungefähre Spielzeit von acht Stunden angibt, ein normaler Wert für heutige Spiele. **Portal 2** ist in diesem Zusammenhang ersetzbar durch eine Vielzahl anderer Titel, etwa **Homefront**, **Call of Duty: Black Ops**, **Dragon Age 2** oder **Fable 3**. Alles Spiele, die im Verhältnis zu anderen Vertretern ihres Genres fix durchgespielt werden können. Das Rollenspiel **Dragon Age 2** zum Beispiel ist durchaus in unter 20 Stunden zu schaffen. Ein Unding für viele, die gerne an RPG-Monster wie **Baldur's Gate 2** zurückdenken, für das man anno 2000 gut und gerne 100 Spielstunden investieren musste. Woher kommt also dieser Schwund an Spielzeit? Werden Spiele wirklich immer kürzer? Oder wirkt hier die subjektive Wahrnehmung, die professionellere Herangehensweise durch die jahrelange Erfahrung vieler Spieler, vielleicht auch die nach und nach weichgespülten (und leichteren) Spielprinzipien?

DEFINITION: KURZES SPIEL

Ab wann ist ein Spiel (zu) kurz? Lässt sich das überhaupt definieren? Bereits in den verschiedenen Genres schwankt die durchschnittliche Spielzeit gewaltig. Ein Ego-Shooter etwa knackt oft kaum die Zehn-Stunden-Marke, während Rollenspiele unter 20 Stunden Spielzeit selten zu finden sind. Dazwischen pendeln sich Renn- und Actionspiele ein, die mit etwa 15 Stunden Spielzeit zu Buche schlagen. Wie lange ein Spiel letztendlich dauert, hängt darüber hinaus ganz vom jeweiligen Spielertyp ab. Profis ballern sich in Rekordzeit durch jeden Shooter, meistern Rennstrecken in Windeseile oder zerlegen von Entwicklern mühsam erdachte Herausforderungen in einem Bruchteil der dafür vorgesehenen Zeit. Spielzeit hängt also in großem Maße direkt mit der Fähigkeit

SPIELZEIT FRÜHER UND HEUTE

Ein Vergleich: Waren Spiele früher wirklich länger?

Aufgrund der großen Anzahl an Spielen, die in den vergangenen zwölf Jahren erschienen sind, können wir nur anhand von Stichproben ermitteln, wie sich die Spielzeiten geändert haben. Erstaunlich: Ego-Shooter wurden deutlich kürzer, während Strategie-, Renn- und Rollenspiele in etwa die gleiche Länge wie vor zehn Jahren haben. Ausreißer gibt es aber in allen Genres.

Actionspiele und Ego-Shooter

Jahr	Spiel	Spielzeit
1998	Half-Life	20:00
2000	SWAT 3	30:00
2004	Doom 3	20:00
2006	Call of Juarez	08:45
2008	Call of Duty: Modern Warfare	07:30
2010	Call of Duty: Black Ops	06:00

Strategiespiele

Jahr	Spiel	Spielzeit
1998	Starcraft	25:00
2000	Alarmstufe Rot 2	30:00
2004	D-Day	24:00
2006	Paraworld	25:00
2008	Universe at War	14:00
2010	Starcraft 2	20:00

FREEMAN | **Half-Life 2** gilt als Paradebeispiel für einen Ego-Shooter mit perfektem Umfang. Das Spiel dauert etwa 20 Stunden, hat allerdings auch einige Längen vorzuweisen.

SPIELFILMLÄNGE | Ein Negativbeispiel aus jüngster Zeit ist **Homefront**, das sich locker in unter vier Stunden durchspielen lässt. Hauptverkaufsargument soll hier allerdings der Mehrspielermodus sein.

des einzelnen Spielers zusammen. In den letzten Wochen wurde in unseren Redaktionsräumen **Portal 2** rauf- und runtergespielt und selbst wir Redakteure kamen – je nach Herangehensweise des Akteurs – zu höchst unterschiedlichen Spielzeiten. Die Länge des Spielerlebnisses definiert sich also über eine objektive, weil messbare Spieldauer. Rein technisch ergibt sich die Spielzeit aus der Aneinanderreihung der einzelnen Spielabschnitte unter Abzug von Ladezeiten und Fehlversuchen. Im Falle von **Portal 2** waren das von uns exakt errechnete drei Stunden und 13 Minuten. Das Gefühl, ab welcher Länge ein Spiel zu kurz, genau richtig oder zu langatmig ist, ist in jedem Falle subjektiv. Aber werfen wir einen Blick auf eine Auswahl moderner Spiele. Sind sie kürzer als noch vor wenigen Jahren? Ganz objektiv betrachtet, natürlich.

DIE REALITÄT VON HEUTE

Portal 2 haben wir bereits erwähnt, ebenso **Homefront**, Letzteres ist wohl das Extrembeispiel eines zu kurz geratenen Shooters. Gerade in diesem Genre sind in den vergangenen Jahren viele kurze Titel erschienen, kaum ein Ballerspiel schaffte in jüngster Zeit eine Spielzeit über 15 Stunden. **Crysis 2** etwa (acht bis zehn Stunden) oder **Call of Duty: Black Ops** (sechs bis acht Stunden) zeigen, wohin der Trend moderner Shooter geht: kurz, dafür knackig inszeniert. Auf dem Rollenspielsektor hatten Fans dagegen schwankende Spielzeiten hinzunehmen. **Dragon Age** Teil 1 beschäftigte den Spieler noch solide 40 bis 50 Stunden, Teil 2 dagegen ist etwa um die Hälfte kürzer. Andere große Serien, etwa **Mass Effect**, dauern gut und gerne 35 Stunden; **The Witcher 2** etwa 30 Stunden, weniger als der Vorgänger, der etwa 40 Stunden Spieldauer aufweisen konnte. Von einem Negativtrend kann hier kaum die Rede sein, denn gerade bei Rollenspielen verbringt man viel Spielzeit in Dialogen, mit Nebenquests oder der Erforschung der meist riesigen Spielwelt. Wer diese Details wissentlich außer Acht lässt und einfach nur den Hauptaufgaben folgt, wird das Spiel sicherlich in Rekordzeit beenden – dabei aber auch einen ganzen Haufen Spaß links liegen lassen. Dennoch steht außer Frage, dass es viele sehr kurze Spiele gibt und dass deren Häufigkeit zunimmt. Doch woran liegt das?

DIE GRÜNDE

Die Computerspielindustrie hat sich in den letzten Jahren dramatisch verändert. Vor etwa zehn Jahren war es keine Seltenheit, dass nicht mal ein Dutzend Programmierer ein einziges Spiel fertigstellte. id software bestand zum Beispiel in seiner Anfangszeit aus gerade mal sechs verrückten Pionieren. Heutzutage ist das undenkbar geworden: Die Industrie operiert inzwischen auf dem Niveau von Hollywood, es geht um Hunderte Millionen von Dollar. Große Spieleschmieden beschäftigen weit über 200 Angestellte, die im Akkord Spiele produzieren. Auch was die Grafik anbelangt, sind Spiele heutzutage meilenweit von den ersten Gehversuchen in virtuellen Welten entfernt. Moderne Spiele sind aufwendiger, größer, grafisch opulenter und umfangreicher als noch vor Jahren. Dementsprechend steigen die Kosten für solche Mammutproduktionen gewaltig an. **Arcania: Gothic 4** soll etwa 6 Millionen Euro gekostet haben, das kommende Online-Rollenspiel **Warhammer 40k: Dark Millennium Online** angeblich 50 Millionen US-Dollar. Solch gewaltige Summen verlangen strikte Planung und Kontrolle, was sich natürlich auch in streng reglementierten Größen- und Längenverhältnissen eines Spiels niederschlägt. Die Entwicklung besonders großer Spiele fordert immens viel Zeit, die ein gewinnorientiertes Studio heutzutage einfach nicht hat. Gerade auch deswegen, weil die Ansprüche der Kundschaft sprunghaft gestiegen sind. Ein perfektes Spiel muss heutzutage nach Möglichkeit alles bieten: eine umwerfende Op-

Rennspiele

Jahr	Spiel	Spielzeit
1998	Need for Speed 3	21:00
2000	Need for Speed: Porsche	40:00
2004	GTR	18:00
2006	DTM Race Driver 3	20:30
2008	Race Driver: Grid	15:00
2010	F1 2010	20:00

Rollenspiele

Jahr	Spiel	Spielzeit
1999	Rückkehr nach Krondor	39:00
2000	Vampire: Die Maskerade	45:00
2004	Sacred	20:00
2006	Gothic 3	23:00
2008	Mass Effect	34:00
2010	Alpha Protocol	32:00

WISSENSWERTES AM RANDE:

MMORPGs und Mehrspieler-Shooter außen vor gelassen: Was sind die wahrscheinlich längsten Spiele aller Zeiten?

- **The Elder Scrolls 2: Daggerfall**
  Daggerfall besitzt über 750.000 NPCs und 15.000 Dörfer. Wirklich durchgespielt hat das wohl noch niemand ....
- **Final Fantasy XII**
  Allein die Hauptgeschichte benötigt über 100 Stunden Spielzeit, mit Nebenquests verdoppelt sich diese Zahl leicht.

10 TIPPS ZUM PERFEKTEN, LANGEN SPIELVERGNÜGEN

Spielspaß kann man sich auch selber machen. Wir geben zehn Hinweise, mit denen Sie garantiert mehr Spaß mit Ihren Spielen haben werden!

1 Zwischensequenzen ansehen
Filme, die die Handlung vorantreiben, werden gerne einfach weggedrückt. Tun Sie das nicht! Immerhin sorgen die Zwischensequenzen für Atmosphäre und erklären die Handlung. Also: Einfach zurücklehnen und genießen!

2 Nach versteckten Extras suchen
In nahezu jedem Spiel gibt es etwas, das Sie sammeln können. Das ist zwar oft sinnfrei, kann aber schnell zur Sucht werden, vor allem, wenn die Dinger gut versteckt wurden.

3 Nicht auf „Einfach" spielen
Weil einfach einfach einfach ist? Nicht bei Computerspielen! Die niedrigen Schwierigkeitsgrade unterfordern meist sogar Einsteiger. Seien Sie mutig, wählen Sie eine höhere Stufe und suchen Sie die Herausforderung!

4 Die Spielwelt erforschen
Gerade in nicht-linearen Spielen macht es einen Riesenspaß, abseits der Wege auf Entdeckungsreise zu gehen. Oft findet man erstaunliche Dinge!

5 Achievements jagen
Achievements (Trophäen für das Erreichen einer bestimmten Aufgabe) hat zwar nicht jedes Spiel, aber meist stellen sie Sie vor knackige Aufgaben.

6 Perfektionistisch spielen
Durchspielen kann jeder, durchspielen mit Stil nur ein Meister. Probieren Sie mal, bestimmte Abschnitte möglichst fehlerfrei zu meistern!

7 Nicht zu oft schnellspeichern
Schnelles Speichern mag ein Segen sein, doch schmälert es die Herausforderung. Einfach mal weglassen, das erhöht die Spannung gewaltig!

8 Nebenmissionen annehmen
Wer dem Hauptstrang einer Mission folgt, verpasst eine Menge Zusatzinhalt. Machen Sie alles, was man Ihnen anbietet, das streckt die Spielzeit enorm.

9 Alle Spielmodi antesten
Auch wenn nicht alle angebotenen Modi Ihr Fall sein sollten: Probieren Sie sie aus, Sie haben schließlich dafür bezahlt. Und vielleicht gefällt's ja dann doch.

10 Mit Freunden gemeinsam spielen
Gehen Sie online, spielen Sie Koop-Modi! Nichts erhöht den Spielspaß mehr als eine Partie unter guten Freunden.

tik, eine mitreißende Geschichte, tolle Spielelemente und einzigartige Neuerungen. Mit simplem Gameplay von vor zehn Jahren ist das nicht mehr vergleichbar. Die Kürze einiger Spiele hat meist noch einen weiteren, nicht ganz angenehmen Hintergrund: DLCs, also herunterladbare Inhalte, sollen den Spieler nach Veröffentlichung des Titels dazu bewegen, erneut Geld für zusätzliches Material auszugeben. So werden oft ganze Levelbereiche in diese neue Form der Distribution ausgelagert, um die Produktionszeit überschaubar zu halten und den Gewinn zu maximieren.

DER VERÄNDERTE SPIELER

Auch an uns, den Spielern, sind die vergangenen Jahre nicht spurlos vorübergegangen. Wir sind anspruchsvoller geworden, wollen viel für wenig Geld und haben dann doch meist nicht die Zeit, ein Spiel von A bis Z durchzuspielen. Hinzu kommt, dass wir inzwischen nicht mehr ausschließlich auf dem PC zocken. Im Wohnzimmer steht die Konsole, auf dem Nachhauseweg lockt das schnelle Spiel auf dem Mobiltelefon. Wer will da noch die gesamte Nacht vor dem PC verbringen? Ein schneller Ein- und Ausstieg ist heutzutage wichtiger als monumentale Spielzeit, die mitunter eine entsprechende Einarbeitung erfordert. Wir sind fauler und verwöhnter geworden.

FRÜHER WAR ALLES BESSER?

Wer vor 20, 30 Jahren spielte, musste ohne großartige Hilfen auskommen, etwa Karten oder Pfeile, die einem den Weg zum nächsten Auftraggeber vorgaben, automatisch auffüllende Gesundheit oder ein Schnellspeichersystem. Spiele der alten Schule waren knallhart, bockschwer und teils darauf ausgelegt, NICHT geschafft zu werden. Das Spielziel lag in der Herausforderung, nicht – wie heute – im Gesamterlebnis. Spieler wollten möglichst weit kommen und den Highscore knacken, nicht eine epische Geschichte erleben oder möglichst tolle Ausrüstung abgreifen. Es ging darum, die eigenen spielerischen Grenzen auszuloten. Heutzutage aber ist Komfort untrennbar mit modernen Spielen verbunden. Die Bereitschaft, Eigeninitiative zu zeigen (Kollege Stefan Weiß etwa verbrachte ungezählte Stunden damit, für **The Bard's Tale** von 1985 eine eigene Karte zu zeichnen!) ist heute verschwindend gering. Die junge Spielergeneration erreicht nicht im Ansatz die Frusttoleranz damaliger Spieler. Ein sehr gutes Beispiel für diese Wandlung der Aufmerksamkeitsspanne ist das Online-Rollenspiel **World of Warcraft**, das noch in seinen Anfangsjahren Inhalte besaß, die nur die härtesten und besten Spieler zu Gesicht bekamen. Heute helfen umfangreiche Tools beim Questen (hier verirrt sich keiner mehr), Bossgegner haben einstellbare Schwierigkeitsgrade und bemerkenswerte Ausrüstung erhält man nun auch durch Beharrlichkeit anstatt durch außerordentliches Talent. Der Preis, den wir dafür zahlen, an der Hand durch die Spielwelten geführt zu werden, schlägt sich natürlich auch in der Spielzeit nieder. Linearität siegt über Eigeninitiative. Ein Grund, warum die Welt der Hardcore-Simulationen inzwischen so gut wie ausgestorben ist.

ANDERER UMFANG

Wer ein Spiel rein auf seine Spielzeit reduziert und danach beurteilt, begeht einen großen Fehler. Denn heutzutage sind Spiele anders gewichtet als noch vor Jahren, als die Länge eines Spiels entscheidend war. Wer heute einen Titel – egal welchen Genres – kauft, erhält meist mehr als nur einen simplen Einzelspielermodus. Der Umfang der Spiele ist im Vergleich zu früher deutlich gestiegen. Moderne Titel bieten neben einer Einzelspielererfahrung meist noch diverse Mehrspieler- und Koop-Modi, dazu Achievements, Levelaufstiege, verschiedene Endsequenzen, Sammelerfolge und Nebenaufgaben, die die Spielzeit oft mehr als verdoppeln.

UMFRAGE: DAS SAGEN UNSERE LESER

Auf unserer Webseite www.pcgames.de haben wir die User gefragt, was sie von vermeintlich kurzen Spielen halten.

Besonders interessant: Nahezu alle Teilnehmer denken, dass die durchschnittliche Spielzeit von PC-Spielen in den vergangenen Jahren abgenommen hat, und machen davon auch ihre Kaufentscheidung abhängig.

Frage	Ja	Nein
Haben Sie das Gefühl, dass Spiele in den letzten Jahren immer kürzer geworden sind?	87%	13%
Beeinflusst die Länge eines Spiels Ihre Kaufentscheidung?	76%	24%
Würden Sie ein von Ihnen heiß erwartetes Spiel nicht kaufen, wenn Sie erfahren, dass es sehr kurz sein soll?	57%	43%

Haben Sie Portal 2 gespielt und wenn ja, wie lange haben Sie gebraucht?

Antwort	Anteil
Nicht gespielt	42%
2-3 Stunden	2%
3-4 Stunden	4%
4-5 Stunden	12%
5-6 Stunden	14%
6-7 Stunden	14%
7 Stunden und mehr	12%

DÄNISCHE DELIKATESSEN | Sechs bis acht Stunden, länger dauert die Kampagne von **Kane & Lynch 2: Dog Days** nicht. Dafür bemühen sich die Entwickler, eine gut erzählte Geschichte zu präsentieren. Statt Länge steht Inszenierung im Vordergrund.

DAUERLÄUFER | **Final Fantasy XII** gehört zu den längsten Spielen aller Zeiten. Mindestens 100 Spielstunden muss man schon investieren.

Meist sind es gerade diese Zusätze, die inzwischen den eigentlichen Kaufgrund darstellen. Was wäre die **Call of Duty**-Reihe ohne den brillanten Mehrspielermodus, der monate- oder jahrelang beschäftigt? Wer würde **Battlefield Bad Company 2** heute noch spielen, wenn es online nicht so dermaßen viel Spaß machen würde? Und wie oft haben Sie **S.T.A.L.K.E.R.** durchgespielt, um auch wirklich jedes Ende zu sehen? Wie spannend war es in **The Witcher**, alle Sammelkarten der Liebschaften zu ergattern? Und haben Sie alle Erfolge im **Portal 2**-Koopmodus schon geschafft? Moderne Spiele strecken die Zeit, die Sie mit ihnen verbringen, mit anderen Mitteln. Spielern, die an derartigem Zusatzmaterial nicht interessiert sind, bringt das jedoch nichts. **Call of Duty: Black Ops** (oder stellvertretend auch die **Modern Warfare**-Serie) ist ein gutes Beispiel für diesen neu gewichteten Umfang. Eine kurze Einzelspielerkampagne steht gegen einen exzellenten Mehrspielermodus – der Titel verkaufte sich dennoch bombig. Dass das nicht immer klappt, beweist **Homefront**, dessen Singleplayer-Teil viel zu kurz geraten ist und das mit seinem Online-Part nicht wirklich punkten konnte.

STATISTIKEN LÜGEN NICHT

Wie absurd der Aufschrei nach längeren Spielzeiten teilweise ist, belegen interessante Daten. Bei Valves Online-Plattform Steam etwa können Sie jederzeit einsehen, welche Achievements Spieler weltweit schon freigeschaltet haben. Am Beispiel von **Portal 2** wird deutlich: Durchgespielt wird ein Spiel heutzutage nur noch selten: Gerade mal etwas mehr als 60 Prozent aller Spieler haben die letzte Trophäe der Einzelspielerkampagne überhaupt ergattert, einer von zehn Spielern hat noch nicht einmal das allererste Achievement erreicht, das man ohne Anstrengung in den ersten Spielminuten bekommt. Gerade mal etwas mehr als die Hälfte aller **Portal 2**-Käufer haben den Koop-Modus überhaupt gestartet. Noch erschreckender ist **Homefront**: Nicht einmal die Hälfte aller Spieler, magere 45 Prozent, haben das siebte Kapitel des kurzen Shooters gemeistert, im härtesten Schwierigkeitsgrad war es gerade mal ein Prozent der Käufer. Ebenfalls aussagekräftig: Im großen, umfangreichen **Borderlands** erreichten nur 61 Prozent aller Spieler Level 10 – und das bei einem (durch Add-ons aufgebohrten) Maximallevel von 69! Meckern wir also nur um des Meckerns willen? Sind wir ein Volk von Nörglern, verwöhnt von verzerrten Erinnerungen an die „gute, alte Zeit"?

DER TREND FÜR DIE ZUKUNFT

So leicht lässt sich diese Frage nicht beantworten. Sicher, wer 50 Euro und mehr in ein Spiel investiert, der erwartet viel. Und wer dann einen Einzelspielermodus serviert bekommt, der kurz ist, vielleicht noch mit einem fiesen Cliffhanger endet und direkt auf den nächsten, kostenpflichtigen DLC verweist, ist zu Recht erzürnt. Wegzudenken sind diese Elemente aus unserer Zeit jedoch nicht mehr. Hersteller legen inzwischen Wert darauf, ein Spiel langfristig an den Käufer zu binden, notfalls in Häppchen auf den Markt zu werfen, mit immer schneller aufeinanderfolgenden Fortsetzungen am Leben zu erhalten und somit möglichst viel Gewinn aus einer Marke zu pressen. Oftmals geht das zulasten des Kunden, der einfach nur das Spiel genießen will. In dieser Hinsicht sind die Hersteller in der Pflicht, ihren zahlenden Kunden ein möglichst rundes Spielerlebnis zu bieten, das es wert ist, dafür 50 Euro auf die Ladentheke zu blättern. Aber auch wir Spieler sollten bedenken, dass die Zeiten sich geändert haben und Spielinhalte nun einen anderen Stellenwert als vor zehn Jahren haben. Ein „möglichst lange" gibt es nicht mehr, stattdessen zählen Qualität und Kreativität. Im Mittelpunkt des Interesses steht schließlich die Unterhaltung. Und solange die stimmt, gewinnen wir alle. ❑

Sind entsprechende Extras (etwa ein guter Mehrspielermodus, Koop-Modus etc.) ein ausreichender Ersatz für ein kurzes Einzelspieler-Erlebnis?

Ja, wenn es mich lange beschäftigt 63%
Nein, ich spiele eh nur alleine 37%

Sollte sich eine kurze Spielzeit aktiv auf die Wertung eines Spiels auswirken?

Ja, unbedingt 55%
Nur in besonderen Fällen 40%
Nein, es ist gut so, wie es ist. 5%

Wie lang muss ein guter Shooter (Solo) mindestens sein?

Mindestens 8 Stunden 51%
Über 10 Stunden 35%
Mindestens 5 Stunden 12%
Mindestens 3 Stunden 2%

Wie lang muss ein gutes Rollenspiel mindestens sein?

Über 40 Stunden 36%
Mindestens 30 Stunden 32%
Mindestens 20 Stunden 27%
Mindestens 10 Stunden 4%
Mindestens 5 Stunden 1%

KNOBELFREUDE | **Portal 2** wird für seine kurze Spieldauer kritisiert. Gerade bei diesem Titel ist das Erlebnis aber stark vom jeweiligen Spieltyp abhängig.

STREITFRAGE DES MONATS

Brauchen wir lange Spielzeiten?

Ja

Robert Horn
Redakteur

„Je länger ein Spiel ist, desto mehr Spaß habe ich für mein Geld."

Wenn ich schwer verdiente 50 Euro in ein Spiel investiere, dann will ich dafür möglichst viel Spielspaß genießen. Was bringt es mir, wenn ich zwar eine gute Geschichte erlebe, aber schon am selben Abend den Abspann über den Bildschirm flimmern sehe? Für das Geld hätte ich dann auch mehrere Abende lang ins Kino gehen können! Gerade bei Einzelspieler-Shootern, deren Wiederspielbarkeit gen null geht, ärgert mich dieser Trend. **Homefront** ist ein gutes Beispiel dafür. Gerade als ich anfange, mich so richtig wohlzufühlen, hört das Spiel von einer Sekunde zur nächsten auf. Noch dazu ohne ein richtiges Ende! Hier wittere ich sofort eiskaltes Kalkül der Hersteller. Sicherlich folgt bald der zweite Teil, ein DLC oder Ähnliches. So haben wir nicht gewettet, Freunde!

Natürlich muss ein Shooter keine 30 Stunden lang sein, aber ich möchte mich zumindest mehrere Abende hintereinander in ein Spiel verbeißen, tolle Szenen erleben und das Gefühl haben, gerade eine echte Geschichte zu erleben. So schwer kann es doch nicht sein, durchdachte, längere Missionen zu generieren, anstatt mich, wie heutzutage oft üblich, in kleine, 15-minütige Einsätze zu werfen, die schneller vorbei sind, als ich nachladen kann. Gerade in meinem Lieblingsgenre ist dieser Trend leider allgegenwärtig. Statt gesunder Länge regiert inszenierter Bombast, der zwar nett anzusehen, aber schnell wieder vergessen ist. Statt echter Herausforderung gibt es Gegnerwellen mit saudoofer KI, wiederauffüllende Lebensenergie statt Überlebenskampf in jeder Sekunde. Würde man Spielern von heute nicht alles vorkauen wollen, sondern sie vor echte Herausfroderungen stellen, würde das allein die Spielzeit vieler Shooter verdoppeln. Denn wer wirklich kämpfen muss, anstatt sich durch Gegnerreihen zu mähen, geht vorsichtiger vor, sucht Alternativrouten und denkt zweimal nach, bevor er losstürmt.

Nein

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

„Spiele sollen unterhalten, aber nicht meine komplette Freizeit auffressen!"

Es mag absurd klingen, aber: Spiele mit gigantischem Umfang sind für mich ein echter Albtraum. Denn es fehlt mir schlichtweg die Zeit, um 40 Stunden und teils noch mehr vor dem Monitor zu verbringen. Zudem gibt es nur ganz wenige Titel, die eine solch immense Zeitspanne auch mit einer vernünftigen Story ausfüllen. Bestes Beispiel: **Two Worlds 2**. Das Zuxxez-Rollenspiel bietet zwar eine riesige, optisch ansprechende Welt – aber was nützt das schon, wenn der Spielablauf eintönig und die Handlung hanebüchen ist? Da ist mir ein **Max Payne 2** deutlich lieber. Denn der Action-Klassiker bietet zwar nur fünf Stunden Spielspaß – die sind aber derart intensiv und vollgepackt mit denkwürdigen Momenten, dass man nach dem Abspann trotzdem höchst zufrieden ist.

Das perfekte Spiel (so es ein solches jemals geben kann) muss meines Erachtens also keine enorme Länge bieten, sondern eine möglichst große Breite! Im Klartext: Ich kann mich in seiner Welt verlieren, es aber dennoch in einer akzeptablen, nicht meine Freizeit auffressenden Zeit beenden. Einen nahezu idealen Mix aus straff inszeniert und episch groß stellt für mich deshalb **GTA IV** dar. Rockstars Ganoven-Geniestreich unterhält mit seiner Hauptstory für ungefähr 15 Stunden, bietet Intensiv-Spielern aber so viele Nebenbeschäftigungen, dass diese locker noch mal dieselbe Zeit dranhängen können – und genau so sollte es sein! Moderne Unterhaltungssoftware muss angesichts der zahlreichen anderen Dinge, die um die Gunst und Zeit der Menschen buhlen, flexibler werden. Ich als Konsument will die Wahl haben, wie lange ich mich mit einem Spiel beschäftigen möchte. Starre Erlebnisse der Marke „Wer seinen Charakter nicht zehn Stunden lang hochlevelt, hat im nächsten Questgebiet keine Chance" sind von vorgestern. Deshalb finde ich – man möge mich dafür steinigen – sogar die automatische Gegneranpassung aus **Oblivion** super!

Vor 10 Jahren

Juli 2001

Von: Robert Horn

Wir zeigen Ihnen, welche Themen Spieler vor zehn Jahren bewegten.

TEST DES MONATS

Operation Flashpoint

Im Juli 2001 brachte das junge Studio Bohemia Interactive einen Taktik-Shooter auf den Markt, der immens beeindruckend war. **Operation Flashpoint** war anders als die damals beliebten Genrevertreter, etwa **Unreal Tournament** oder **Counter-Strike**. Denn der Titel warf Spieler in einen ausgewachsenen Krieg, ließ sie als einfacher Soldat am Geschehen teilhaben, setzte sie in Panzer, Kampfhelikopter oder Jets und schickte sie zu verdeckten Operationen weit hinter feindlichen Linien. Ein Wort beschreibt das Spiel perfekt: Realismus.

Kein waffenstarrender Held, kein gut gerüsteter Muskelprotz war hier im Einsatz. Stattdessen zogen Spieler mit Dutzenden KI-Soldaten über riesige Landschaften, die damals grafisch ihresgleichen suchten. Das Spiel war höllisch schwer, ein einzelner Treffer konnte in Sekunden das Aus bedeuten. Die Geräuschkulisse, das Verhalten der künstlichen Intelligenz und die vollkommene Freiheit, seinen Weg zu wählen, trugen eine gehörige Portion zur Atmosphäre bei. **Operation Flashpoint** wurde so zu einem „Action-Hit der absoluten Oberklasse" und damit Spiel des Monats.

Heute nahezu unvorstellbar war der brutale Schwierigkeitsgrad. In den teils stundenlangen Missionen durften Spieler nur ein einziges Mal speichern und verbrachten so oft Stunden damit, mit ihrem Soldaten bäuchlings Meter um Meter des Geländes zu erforschen, um ja nicht entdeckt oder gar getötet zu werden. Vielleicht machte gerade die dadurch aufkommende Spannung einen Großteil des Spielspaßes aus, den bisher keiner der Nachfolger oder Nachahmer mehr erreichen konnte. ❑

REPORTAGE

Blizzard spitzelt!

Dass viele Spielehersteller ihren Kunden fragwürdige Nutzungsbedingungen aufzwingen, gehört mittlerweile zum traurigen Alltag. Vor zehn Jahren war solch ein Verhalten allerdings eine ungeheuerliche Neuigkeit. Im Rahmen eines Reports berichtete PC Games im Jahr 2001 über Blizzard, das klammheimlich einige Änderungen an seinen Nutzungsbedingungen des Battle.net durchgeführt hatte:

Mit Patch 1.06 für Diablo 2 mussten Spieler dem Unternehmen erlauben, ihre IP-Adresse sowie Prozessor- und Festplattenkennziffer abzufragen und zu speichern, während sie den Online-Dienst nutzten. Die Sorge der Spieler: Auf diese Weise hätten auch benutzte Programme oder Festplatteninhalte ausgelesen werden können. Unklar war damals vor allem die rechtliche Lage, denn ob eine Zustimmung per Mausklick rechtlich bindend ist, wusste niemand. Außerdem war die Archivierung solcher Daten in Deutschland verboten, und nationales Recht sticht jedwede AGB aus. Blizzards Begründung war übrigens besserer Schutz vor Betrügern.

DIE TOP-TESTS

Magerer Testmonat Juli

1 Startopia

Entwickler: Mucky Foot | **Wertung:** 86%

Eines der wenigen besseren Spiele der Ausgabe 07/2001 war **Startopia**, das der damalige Tester Sascha Gliss als „**Dungeon Keeper** trifft **Per Anhalter durch die Galaxis**" beschrieb. Das Weltraumstrategiespiel strotzte vor Spielwitz.

2 Bundesliga Manager X

Entwickler: Software 2000 | **Wertung:** 78%

Das „X" im Titel der Simulation steht für zehn Jahre **Bundesliga Manager**, zehn Jahre, in denen sich zwar spielerisch kaum etwas getan hatte, dafür aber grafisch. Hübsch war er also, der **BMX**, doch staubtrocken und bierernst.

3 Z: Steel Soldiers

Entwickler: Bitmap Bros. | **Wertung:** 75%

Ein angenehm frisches Spielprinzip im Echtzeitstrategie-Genre – dafür steht die **Z**-Reihe. Auch der zweite Teil vom Entwickler Bitmap Brothers gefiel mit actionreichem Gameplay und schöner Grafik, doch die katastrophale KI frustrierte.

4 Anstoss Action

Entwickler: Ascaron | **Wertung:** 73%

Als Konkurrent zur **FIFA**-Reihe machte die Fußballsimulation keine schlechte Figur. Es haperte allerdings an Kleinigkeiten wie viel zu starken Torhütern und leicht zu übertölpender KI. Außerdem musste das Spiel ohne Originaldaten auskommen.

REPORTAGE: E3 2001

Die wichtigste Spielemesse der Welt

Schon damals zählte die Spielemesse E3 in Los Angeles zu den wichtigsten Terminen der PC-Games-Redaktion. 2001 schickten wir unseren heutigen Online-Chefredakteur Florian Stangl nach Kalifornien, um über die dortigen Trends zu berichten.

Besonders spannend waren Microsofts Ankündigungen zur kommenden Xbox-Konsole. So wurden zahlreiche Titel angekündigt, unter anderem **Project Ego** (aus dem später **Fable** wurde) von Peter Molyneux, **Halo** oder **Munch's Oddysee**. Auf dem PC-Sektor beeindruckten Strategiespiele wie **Age of Mythology**, **Commandos 2** oder **Warcraft 3**. Auch der Action-Bereich der E3-Highlights war gut gefüllt. Allen voran sorgte ein hierzulande indiziertes Ballerspiel um einen New Yorker Polizisten und dessen stylishe Zeitlupenballereien für große Augen. Große Namen waren ebenfalls am Start, denn mit **Medal of Honor** gab es einen Weltkriegs-Shooter zu sehen, der das Genre auf lange Sicht verändern würde. Ebenfalls Geschichte schrieb das damals angekündigte **Grand Theft Auto 3**, das wie kein zweites Spiel die Entwicklung des Open-World-Genres vorantrieb und Erfinder Rockstar Games unsterblich machte.

Aus heutiger Sicht wirklich lustig ist die Tatsache, dass Entwickler 3D Realms auf der E3 2001 mit einem beeindruckenden **Duke Nukem Forever**-Trailer für dessen baldige Veröffentlichung warb. Schon lange drei Jahre warte man auf das Spiel, schrieben wir, ohne zu ahnen, dass noch weitere zehn vergehen würden. Hätten wir das damals schon gewusst, wir hätten laut und lange gelacht. ❑

DUKE NUKEM FOREVER

UNREAL 2

MEDAL OF HONOR

HALO

DEAD OR ALIVE 3

VORSCHAU

Prall gefüllter Vorschaubereich

Dank der E3 gab es in dieser Ausgabe wenige Tests, aber jede Menge Vorschauartikel. So berichteten wir über Neuankündigungen wie **Ghost Recon**, das **Diablo 2**-Add-on **Lord of Destruction** oder den heiß erwarteten (aber letztendlich enttäuschenden) Shooter **Unreal 2**.

Die Welt der Online-Rollenspiele, zur damaligen Zeit noch eher unbekannt und ein Tummelplatz für Ober-Nerds, bekam mit **Anarchy Online** und **Star Wars Galaxies** zwei neue Vertreter. Gerade letztgenannter Titel sorgte mit bildschöner Optik und natürlich der allseits beliebten Lizenz für Aufsehen.

Bizarres gab es damals von Relic Entertainment (die Macher der **Dawn of War**-Serie) zu bestaunen: Mit **Sigma: The Adventures of Rex Chance** (später umbenannt in **Impossible Creatures**) entwarfen die Kanadier ein Echtzeitstrategiespiel, in dem man durch das wilde Kreuzen verschiedener Tierarten die abgedrehtesten Einheiten erschuf, beispielsweise Adler mit Krebsbeinen. Abgefahren! ❑

▲ **KOMMANDO** | **Ghost Recon** legte den Grundstein für die Taktik-Shooter-Serie. Drei weitere Teile folgten, der vierte ist in Entwicklung.

▶ **BÄRENMANN** | Der Druide war eine der beiden neuen Klassen für **Diablo 2**. Er konnte sich in einen Werwolf oder Bären verwandeln.

MEISTERWERKE

Master of Orion 2: Battle at Antares

▲ **WEITES LAND** | Die Galaxiskarte umfasste in der größten Variante mehrere Dutzend Sternensysteme. Gestrichelte Linien zeigten die Flugrouten reisender Raumschiffe an.

◀ **STADT DER ZUKUNFT** | Die hübschen Planetenansichten waren streng genommen nur Zierobjekte: Alle Einstellungen ließen sich auch galaxisweit in der Kolonieübersicht vornehmen, einer schnöden Tabelle.

▼ **BEFEHLSGEWALT** | In den Rundengefechten atomisierten Sie Raumschiffe anderer Völker, Weltraummonster oder den sagenumwobenen mechanischen Wächter des Orion-Systems.

Von: Peter Bathge

Teile und herrsche! Und kämpfe und forsche und baue!

AUF DVD
• Video zum Spiel

Auf unserem Heimatplaneten herrscht eine Hungersnot, die Kolonie am anderen Ende der Milchstraße wird von einem Weltraumdrachen angegriffen und die diplomatischen Beziehungen mit den Nachbarrassen waren auch schon mal besser: Wer erwartete, als intergalaktischer Imperator den ganzen Tag auf der faulen Haut liegen zu können, wurde 1996 eines Besseren belehrt. Da erschien **Master of Orion 2**, eines der besten Weltraum-Rundenstrategiespiele aller Zeiten.

Über Wohl und Wehe von Millionen treuer Untertanen entschieden Sie aber auch schon vorher anderswo. Unter anderem im ersten **Master of Orion**, für das wie bei Teil 2 Entwickler Simtex verantwortlich zeichnete (siehe Kasten). Zusammen mit Klassikern wie **Civilization** und **Ascendancy** hob der Titel das 4X-Genre aus der Taufe, dessen Name sich von den englischen Wörtern explore (erkunden), expand (erweitern), exploit (ausbeuten) und exterminate (ausrotten) ableitet.

In **Master of Orion 2** übernahmen Sie die Kontrolle über eine von 13 Rassen, von den insektoiden Klackons über die Sakkra-Dinosaurier bis hin zu den Steine fressenden Silicoids. Wem die Auswahl nicht zusagte, der klickte sich aus einer Liste von Vor- und Nachteilen sein Wunschvolk zusammen. Die verfügbaren Attribute hatten Auswirkungen auf den Spielverlauf: Kreative Spezies etwa erforschten mehrere Technologien auf einmal – ohne diese Eigenschaft mussten Sie sich für jeweils eine von bis zu drei verfügbaren Techniken entscheiden. Dazu ließen sich von der Größe des Startplaneten bis zu Boni auf Steuereinnahmen oder Spionagefähigkeit zahlreiche Stellschrauben anziehen. Das galt auch für das gesamte Univerum: Zu Beginn jeder Partie legten Sie die Größe der Galaxie, die Beschaffenheit der Planeten sowie die Stärke und Anzahl der KI-Gegner fest.

Aller Anfang ist schwer und so begannen Sie Ihre Karriere als galaktischer Gebieter mit einer lausigen Kolonie, deren Einwohner in drei Gesellschaftsschichten ein-

▲ **INVASION** | Wenn Sie die Sternenbasis einer feindlichen Kolonie abgeschossen hatten, konnten Sie die Infrastruktur mit einem Bombenteppich dem Erdboden gleichmachen. Oder Sie setzten per Transporter Fußsoldaten ab und eroberten den Planeten.

▲ **SCHIFFSWERFT** | Aussehen und Ausrüstung Ihrer Schiffe bestimmten Sie selbst – die Wahl der Waffen und Spezialsysteme hatte gravierende Auswirkungen auf die Kämpfe.

◀ **LABORRATTE** | In acht Kategorien erforschten Sie etliche Technologien, die sowohl dem Militär als auch der Zivilgesellschaft zugute kamen.

geteilt waren: Farmer produzierten Lebensmittel, Arbeiter erhöhten die Einnahmen und verkürzten Bauzeiten der Gebäude, Wissenschaftler beschleunigten die Rate, mit der Sie Technologien erforschten. Derer gab es mehrere Dutzend, aufteilt in acht Kategorien, von stärkeren Antrieben und Waffen über modernere Raumschiffe bis hin zu gesellschaftlichen Veränderungen.

Zug um Zug erweiterten Sie Ihre Siedlung um Kasernen, Weltraumhäfen und Fabriken. Dabei mussten Sie nicht nur auf Ihre Staatskasse achtgeben, sondern hatten auch mit Umweltverschmutzung und schlechter Moral zu kämpfen. Entsprechende Gebäude reinigten die Atmosphäre oder verbesserten die Stimmung der Untertanen, wodurch wiederum die Produktivität stieg. Denselben Effekt erzielten Sie auch mit Anführern: durch das All streifenden Heldencharakteren, die Sie anheuerten, um Sternensysteme oder Flotten zu betreuen und mit individuellen Boni zu versehen.

Mit nur einem Planeten in Ihrem Besitz standen Ihre Chancen im Rennen um die Oberbefehlsgewalt in der Galaxie schlecht. Deshalb bauten Sie Kolonieschiffe und schickten diese in benachbarte Sternensysteme. Die dortigen Planeten gehörten verschiedenen Kategorien an: Erdähnliche Himmelskörper eigneten sich am besten zur Besiedlung, aber es gab auch mineralienhaltige Asteroiden und Planeten mit verstrahlter Oberfläche, auf denen keine Landwirtschaft möglich war.

Bei Ihrer Expansion sorgte das Spiel mit zufälligen Ereignissen für Abwechslung. So trafen Sie zum Beispiel auf eine riesige Weltraumamöbe, die ein mit besonders wertvollen Planeten besetztes Sternensystem bewachte. Oder eine Seuche brach auf einer Ihrer Kolonien aus und Sie beauftragten Ihre Forscher damit, nach einem Heilmittel zu suchen. Außerdem trafen Sie früher oder später auf bis zu sieben andere Spezies, welche die Galaxie zusammen mit Ihnen bevölkerten. Deren Herrscher waren je nach Persönlichkeit an friedlicher Koexistenz interessiert, klauten Ihre Forschungsergebnisse mithilfe von Spionen oder schickten Kampfschiffe an die Grenzen Ihres Reiches. Während Ihnen im Umgang mit diesen Rassen jedoch stets der Weg der Diplomatie offenstand, verstanden sich die Antarer nur auf Zerstörung und Blutvergießen: Die Ihnen feindlich gesinnten Aliens griffen aus dem Schutz einer anderen Dimension heraus regelmäßig Planeten aller Fraktionen an. Erst wenn Sie die nötige Technologie erforscht hatten, konnten Sie der Heimat der Bösewichter einen Besuch abstatten und sie vernichten. Das führte ebenso zum Sieg wie der Triumph über alle gegnerischen Völker. Alternativ vereinten Sie in der Abstimmung über den Herrscher der Galaxis eine Mehrheit der Stimmen auf sich. Sie sehen schon, die Möglichkeiten in **Master of Orion 2** waren vielfältig – wie es sich für ein Meisterwerk eben gehört. ❑

VORGÄNGER UND NACHFOLGER

Im zweiten Teil der Reihe verfeinerten die Entwickler das revolutionäre Spieldesign des Vorgängers. Part 3 enttäuschte nach langer Wartezeit jedoch.

VERHANDLUNGSSACHE | Der erste Teil enthielt bereits 10 der 13 Rassen aus **Master of Orion 2**. Hier macht uns der Klackons-Botschafter per Holoprojektor seine Aufwartung.

Das erste **Master of Orion** setzte 1993 Standards für rundenbasierte Weltraumstrategiespiele, wurde aber von seinem Nachfolger in nahezu allen Bereichen übertroffen. So konnten Sie auch schon in Teil 1 das Universum erobern, doch die hübsche SVGA-Grafik, die Anführer und der Mehrspielermodus an einem PC, im Netzwerk sowie über das Internet gingen dem Debüt noch ab. **Als Master of Orion 3** zehn Jahre später erschien, war Simtex den Weg alles Irdischen gegangen. Ersatzentwickler Quicksilver transportierte das Spielprinzip in ein 3D-Weltall, strich aber die Planetenoberflächen und ersetzte sie durch öde Tabellen und viele Automatismen. In den verschachtelten Menüs traf der Spieler kaum noch eigene Entscheidungen, sondern sah mehr der KI bei der Arbeit zu.

PIXELKÄMPFE | Teil 3 wagte den Sprung in die dritte Dimension. Die krümeligen Weltraumschlachten waren aber ein Graus.

PETER ERINNERT SICH:

Ob alleine gegen fordernde KI-Gegner oder im Mehrspielermodus mit Freunden: In meiner Jugend habe ich bestimmt mehrere Mäuse allein dadurch verschlissen, in **Master of Orion 2** unzählige Male auf die Taste zum Abschluss des Spielzuges zu drücken. Und kaum hatte ich den Klassiker für diesen Artikel wieder installiert, zog er mich erneut stundenlang in seinen Bann, sehr zum Leidwesen meiner Maus! Es lässt sich darüber streiten, ob statt **Master of Orion 2** nicht eher der Vorgänger den Titel „Meisterwerk" verdient hätte. Meiner Meinung nach degradieren die vielen Verbesserungen und nicht zuletzt der mit Teil 2 hinzugekommene Mehrspielermodus den Serienauftakt jedoch zum simplen Appetizer: Der Hauptgang ist **Master of Orion 2** – ein Meisterwerk, das nach 15 Jahren keinen Funken seiner Faszination verloren hat.

Diese Datei müssen Sie herunterladen. Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD. Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser Community vor.

THE WITCHER

And a Curse, and Love, and Betrayal

Von: Marc Brehme

Auch vor seiner Zeit in The Witcher 1 hat Geralt schon spannende Abenteuer erlebt! Überzeugen Sie sich selbst.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 10-12 Stunden
Schwierigkeitsgrad: variabel

Wenn dieses Heft im Handel erscheint, hat Geralt von Riva mit seinem neuen Abenteuer **The Witcher 2** längst die Regale der Spielhändler und sicherlich auch die Gunst der Hexerfans erobert. Trotzdem erscheinen nach wie vor gelungene Quest-Mods für den ersten Teil. Das neueste Abenteuer für **The Witcher 1** ist **And a Curse, and Love, and Betrayal**, das im April veröffentlicht wurde.

Diesmal sucht Geralt nach seiner wahren Liebe. Wer jetzt auf Triss oder Shani tippt, liegt daneben, denn das Fan-Abenteuer spielt vor den Ereignissen aus **The Witcher**. Die holde Maid in dieser Mod heißt Yennefer. Auf der Suche nach ihr trifft der Hexer im Dorf Maedit ein. Hier verdingt er sich gegen Kost und Logis beim Bürgermeister, für den er eine alte Goldmine von Monstern säubern soll. Denn die Stadt braucht Geld und der Dorfchef hat einen lukrativen Deal mit einem Interessenten an dem alten Bergwerk an Land gezogen.

Als Sie sich den Ort näher anschauen, kommen Sie auch mit den Bewohnern ins Gespräch und ziehen die zweite große Quest an Land. Idas Mann ist mit einem Fluch belegt. Er wechselt seine Gestalt zum Wolf, bleibt dabei aber in der Lage, zu denken und zu reden wie ein Mensch. Sie sollen diese gespenstische Verwünschung von ihm nehmen.

Nebenquests gibt es ebenfalls genügend. So müssen Sie beispielsweise dem Dorftischler dabei helfen, ein vom Bürgermeister bestelltes Möbelstück fertigzustellen. Dummerweise fehlt ihm für die Veredlung der Hölzer aber eine Chemikalie, die natürlich Geralt besorgen soll. Zur Erledigung der Aufgaben quatschen Sie mit allen Leuten und plätten aus dem Hauptspiel bekannte Monster. So weit, so Standard. Spaß macht die Mod aufgrund der spannenden Story dennoch.

Und auch der Umfang des Abenteuers ist beachtlich: zehn bis zwölf Stunden Spielzeit, etwa 100 Nichtspielercharaktere (NPCs), neue Dialoge mit circa 125.000 Wörtern und neue Musikstücke. Die Story hat verschiedene Verzweigungen und kann mit insgesamt fünf verschiedenen Enden abgeschlossen werden. Zwei davon sind verfrühte Enden, wenn Sie bei den Aufgaben scheitern, drei andere Enden beschließen das Hauptspiel nach der Hauptstory – je nachdem, welche Entscheidungen Sie im Spielverlauf getroffen haben. Super! ❑

Info: http://duks.republika.pl/love.html

STUMMFILM | Die zahlreichen Dialoge sind umfangreich und gut geschrieben, leider aber nicht vertont.

KÄFERPLAGE | In der alten Mine erwarten Sie schwere Gegner wie etwa diese Kikimore Queen.

Von: Marc Brehme

Scharf, schärfer, am schärfsten. Auch für Dragon Age 2 gibt es wieder neue, schickere Texturen.

ORIGINAL | MIT MOD

TAPETENWECHSEL | Die neuen Texturen (r.) verbessern nicht nur die Kleidung der Figuren ...

ORIGINAL | MIT MOD

... sondern auch die Rüstungen. Beachten Sie die feinen Maserungen und Kerben auf dem Metall (r.)

DRAGON AGE 2

DA2 Re-Imagined

Grafik-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

Dass auch der offizielle High-Res-Texturen-Patch des Herstellers für **Dragon Age 2** nicht wirklich viel an der etwas schwachen Grafik des Spiels ändert, ist kein Geheimnis. Dass es besser geht, beweist die Mod **DA 2 Re-Imagined**. Damit hat Modder Chris „4Aces" Whiting nach seinen HD-Texturen-Mods für **Dragon Age** und **Fallout 3** erneut eine tolle Arbeit abgeliefert und verhilft nun auch **Dragon Age 2** zu neuem Glanz.

Die Fan-Erweiterung besteht aus drei voneinander unabhängigen Mods. **Landscape Re-Tex** verbessert die Texturen der Spielumgebung in Außenarealen und Städten. Außerdem verbessert diese Mod auch die grafische Benutzeroberfläche des Spiels, indem sie hier und im Hauptladebildschirm schärfere Texturen integriert. **High-Res Armor Re-Tex** bringt neue und sehr hoch auflösende Texturen mit mehr Details und intensivere Farben für die Rüstungen der Menschen. Zu den optimierten Gegenständen gehören nicht nur der Panzer, sondern auch Kleidung, Helme, Schuhe und Handschuhe. Die Schutzkleidung der nichtmenschlichen Spielfiguren wurde zwar nicht re-texturiert, aber dennoch sichtlich verbessert.

Achtung: Die HD-Texturen benötigen einen aktuellen High-End-PC. Ruckelt das Spiel mit den neuen Texturen, sollten Sie anstelle von **High-Res Armor Re-Tex** die beiliegende Mod **RegRes Armor** installieren. Diese Version enthält die gleichen Verbesserungen, allerdings ist die Dateigröße der Texturen für schwächere PCs optimiert. ❑

Info: www.moddb.com/mods/dragon-age-2-re-imagined1

ORIGINAL | MIT MOD

FEINKOST | Nach der Installation der Mods (r.) zeigen die Texturen deutlich mehr Details als vorher.

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Precursors

Mit dieser Mod für **Half-Life 2: Episode 2** betreten Sie das **Half-Life**-Universium und City 17 in der Zeit vor der Rückkehr von Gordon Freeman. Die Widerstandsbewegung der Rebellen wird von ständigen Angriffen der Combine heimgesucht. Da Ihre Spielfigur ebenfalls ein Widerständler ist und Ihr Gesicht auf jedem Kopfgeldzettel in der ganzen Stadt prangt, ist es Ihre erste Aufgabe, aus der Stadt zu fliehen.

Während Sie in den ersten Minuten der Handlung die Wohnung erkunden, in der die Mod beginnt, erhalten Sie über Funk den Hinweis auf eine Razzia, die die Combine in der ganzen Stadt durchführen. Also nehmen Sie so schnell wie möglich die Beine in die Hand und versuchen, das Gebäude zu verlassen. Der Fluchtweg ist nicht offensichtlich, die Zeit ist knapp und Sie haben anfangs keine Waffe. Richten Sie sich also darauf ein, dass Sie diesen Anfangsabschnitt möglicherweise mehrmals spielen, weil die Combine Sie erwischen und niederknüppeln.

Nach der verstohlenen Flucht durch das Gebäude und einen Hinterhof finden Sie mit einem Brecheisen endlich Ihre erste Waffe. Später, wenn Sie etwa in der Kanalisation, unter einem Staudamm und in einem Parkhaus voller Zombies unterwegs sind, gesellen sich die aus dem Hauptspiel bekannten Wummen wie die Pistole, das Maschinengewehr und die Schrotflinte hinzu.

Die Mod bietet also keine neuen Waffen, Gegner oder Modelle, ist aber dennoch einen Blick wert. Das Leveldesign ist sehr gut, es gibt eine neue Hintergrundgeschichte, kleinere Rätsel sowie einige neue Zwischensequenzen und die Charaktere sind sehr gut vertont. Optional können Sie über die Webseite der Mod einen knackigen Soundtrack laden, den Oliver Boson extra für **Precursors** geschrieben hat. *(mb)* ❑

Info: www.precursormod.com

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

BAHNFAHRT | Nachdem Sie als blinder Passagier auf einem Zug geflüchtet sind, erwarten Sie die Combine.

GAMMELFLEISCH | In einer zerstörten Tiefgarage fallen Massen von Zombies über Sie her.

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Attempt to survive

Anders als in den meisten Mods für **Half-Life 2** flitzen Sie in dieser Spielerweiterung nicht mit einer dicken Wumme durch die Gegend und blasen haufenweise Feinde aus den virtuellen Socken. Im Gegenteil: **Attempt to survive** ist ein Leisetreter unter den Modifikationen – zumindest was den Gehalt an Action angeht.

Die russische Mod beginnt in einem Café. Die Einrichtung ist zerstört, die Farben Schwarz und Weiß dominieren das Bild. Sie wissen nicht, wo Sie sind oder wer Sie sind. Sie wissen aber, dass es eine schreckliche, von Menschenhand ausgelöste Katastrophe gegeben hat. Gibt es weitere Überlebende? Wo sind sie? Oder sind Sie womöglich der Einzige, der nicht den Tod gefunden hat?

Ihr Charakter führt Selbstgespräche und eine Vision schickt Sie in die Vergangenheit zurück. Sie erinnern sich an eine Kellnerin, mit der Sie sich privat verabredet hatten. Allerdings fällt Ihnen ihr Name nicht mehr ein und deshalb weigert sich Ihre Spielfigur, das Restaurant zu verlassen. Also untersuchen Sie das Café und versuchen, sich zu erinnern. Als Sie schließlich eine Tasse untersuchen, ruft Ihnen eine kurze Vision das Gespräch mit der Kellnerin ins Gedächtnis. Daraufhin können Sie das Restaurant verlassen und sich draußen umsehen …

Spieler der Mod müssen sich auf das gewaltlose Spielprinzip einlassen, sich in den Protagonisten versetzen und Spaß an Rätseln haben. Denn Waffen oder Feinde suchen Sie in **Attempt to survive** vergeblich, lediglich die Taschenlampe steht Ihnen zur Verfügung. Vielmehr geht es darum, sich durch die zerstörte Umgebung zu rätseln und herauszufinden, was genau und warum es vorgefallen ist, wer Sie sind und warum ausgerechnet Sie überlebt haben. Die Mod lebt von ihrer ungewöhnlichen Idee und der dichten Atmosphäre und ist unbedingt einen Blick wert. *(mb)* ❑

Info: moddb.com/mods/attempt-to-survive

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Normal

STILLLEBEN | Die Spielwelt vermittelt glaubwürdig das Gefühl von Beklemmung und Einsamkeit.

EINLADUNG | Ihre erste Vision zeigt das Café vor der Katastrophe, als Sie der Kellnerin Avancen machen.

GRATISSPIEL

Absolute Blue

Das Gratisspiel **Absolute Blue** stammt ebenso wie **Psychoballs** (siehe unten) von Jochen Heinzmann. In **Absolute Blue** steuern Sie ein waffenstarrendes Raumschiff, um – Überraschung! – die Welt zu retten. Das Spiel ist ein klassischer 2D-Horizontal-Shooter, bei dem Sie durch horizontal scrollende Abschnitte manövrieren und dabei verschiedene Arten von Gegnern bekämpfen.

Ihre Mission ist es, drei mächtige Kristalle zu finden, die der Menschheit in der Schlacht gegen die Aliens den Sieg bringen sollen. Sie steuern Ihr Raumschiff wahlweise per Maus, Tastatur oder Joystick durch die insgesamt vier riesigen Welten. Diese sind in zwölf Levels mit 60 Sektoren aufgeteilt und bieten allein schon durch die tollen Grafiken viel Abwechslung, die dank eindrucksvoller Licht-, Partikel- und 3D-Effekte wirklich sehenswert animiert sind. Doch nicht nur die Grafik des Spiels ist sehr gelungen, auch der knackige Soundtrack verdient ein Lob und trägt viel zur kurzweiligen Atmosphäre bei, wenn Sie Ihren Raumer durch die teils hektischen Schlachten steuern.

Der Entwickler packte neben einem umfangreichen Waffen- und Bonussystem zahlreiche riesige und gefährliche Endbosse ins Spiel, die es Ihnen schwer machen werden, die gefährliche Reise im Weltall zu überleben. Sind die Gegner zu stark, sind Sie zu schwach! Dann müssen Sie entweder mehr üben – oder einen niedrigen der drei verfügbaren Schwierigkeitsgrade wählen.

Achtung: Das Spiel läuft grundsätzlich problemlos. Sollten Sie jedoch zu den sehr wenigen Spielern gehören, bei denen das Spiel mit Windows 7 oder Vista Probleme macht, bekommen Sie unter www.intermediaware.com/blog/735/memory-access-violation Hilfe. *(mb)* ❏

Info: www.intermediaware.com/Games/AbsoluteBlue

Gratisspiel
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Variabel

KÄMPFERISCH | Ihr waffenstarrendes Raumschiff tritt gegen einen kleinen Bossgegner an.

AUGENWEIDE | Die Grafik der Spielwelt ist abwechslungsreich und mit tollen Effekten gespickt.

GRATISSPIEL

Psychoballs

In diesem süchtig machenden Puzzlespiel jonglieren Sie Bälle durch ein Rohrsystem. Mittels dieser Pipelines müssen Sie unter Zeitdruck verschiedenfarbige Bälle auf drehbaren Rädern in den dafür vorgesehenen Einkerbungen platzieren. Für jeweils vier gleichfarbige Bälle erhalten Sie Punkte. Dieses Spielprinzip wirkt anfangs ziemlich leicht, gewinnt aber mit aufsteigendem Level immer mehr an Fahrt und erfordert strategisches Denken und einen geschickten Umgang mit der Maus. Insgesamt 50 verzwickte Abschnitte warten darauf, von Ihnen gelöst zu werden.

In späteren Levels ist es wichtig, die richtige Strategie auszuknobeln, denn bereits ein einziger Fehler kann alles zunichtemachen. Das Spielprinzip von **Psychoballs** bietet mit seinen vielen Boni und cleveren Spielelementen den typischen „Nur noch einen Level"-Suchtfaktor. *(mb)* ❏

Info: www.intermediaware.com/Games/Psychoballs

Gratisspiel
Spielzeit: Circa 4 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

GEMISCHTES DOPPEL | Das Spiel enthält 50 Levels. Weitere 50 erhalten Sie auf der Webseite.

GRATISSPIEL

Desktop Dungeons

Mit **Desktop Dungeons** hält ein kurzweiliges Minispiel auf Ihrem Computer Einzug, das jede Menge Spaß macht. In diesem kostenlosen Dungeon-Crawler-Rollenspiel erforschen Sie alte Gemäuer, befreien sie von Monstern und sacken die versteckten Schätze ein, mit denen Sie Ihre Ausrüstung verbessern. Für das Erledigen der Gegner erhält Ihr Held rollenspieltypische Erfahrungspunkte und steigt im Level auf. Jeder etwa fünf- bis zehnminütige Spielabschnitt besteht aus verdunkelten Passagen, die Sie betreten und dort alle Monster umlegen, um zum nächsten Level zu gelangen.

Lebensenergie oder Mana frischen Sie durch das Aufdecken der dunklen Bereiche des Zufallsdungeons auf. Im Spielverlauf schalten Sie Boni, Heldentypen und neue Spielmodi frei, die **Desktop Dungeons** zu einem komplexeren Spiel werden lassen, als es anfangs scheint. *(mb)* ❏

Info: www.qcfdesign.com/?cat=20

Gratisspiel
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

DUNKELKAMMER | Indem Sie die düsteren Bereiche aufdecken, regenerieren Sie Gesundheit und Mana.

Komplett-PC für Spieler

PC-Games-PC Editors Choice 3

Beim neuen PC-Games-PC setzen wir erneut nur auf hochwertige Retail- und nicht auf OEM-Komponenten. Bei der Komponentenauswahl wurde vor allem darauf geachtet, dass die Bauteile nicht laut sind. Trotzdem ist das Gerät dank dem Core i5-2500 aus Intels neuer CPU-Generation voll spieletauglich. Auch die Geforce GTX 560 Ti ist der perfekte Preis-Leistungs-Tipp für Spieler und darf in diesem PC nicht fehlen. Die verbauten 8 GiByte DDR3-RAM sind zwar etwas überdimensioniert, doch bei den aktuell günstigen Speicherpreisen sicherlich keine Fehlinvestition. Beim Mainboard setzen wir auf die Asus-Platine P8H67 R.3.0. Diese unterstützt USB 3.0 sowie SATA 3. Alle Komponenten werden in einer Spezial-Edition vom Antec Three Hundred verbaut, dessen Innenraum schwarz lackiert wurde.

Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) gebaut und verkauft. Sie können den Rechner wahlweise ohne Betriebssystem für 879 Euro oder mit Windows 7 Home Premium für 979 Euro erwerben. ❑

PC-GAMES-PC EDITORS CHOICE 3

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/pc-editors-choice3
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Intel Core i5-2500
Grafikkarte	Geforce GTX 560 Ti/1.024 MiByte
Mainboard	Asus P8H67 R.3.0
Festplatte	Samsung F3 HD103SJ 1.000 GB
Speicher	8 GiByte DDR3-1333-RAM
Netzteil	Cougar SX460W PCGH-Edition
CPU-Kühler	Cooler Master Hyper TX3 + NB XE1
Gehäuse	Antec Three Hundred Black Edition
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS
Gehäuselüfter/Sonstiges	2x Antec-Lüfter, HDD-Entkoppler
Praxistests	
Lautstärke 2D (1,0 m)	1,0 Sone/29 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	1,5 Sone/32 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	58 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D Mark 11	Maximal 227 Watt
3D Mark 11	P4.001
3D Mark Vantage	P21.601
3D Mark 06	23.544 Punkte
Preis* ohne Betriebssystem	**€ 879,–**
Preis* mit Windows 7 64 Bit**	**€ 979,– (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 07.04.2011, auf der angegebenen Webseite finden Sie stets den aktuellen Preis. ** Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert.

GEHÄUSE/BRENNER | Das Antec Three Hundred in einer Black Edition sowie ein DVD-Brenner kommen zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Wir verwenden einen Intel Core i5-2500 samt CPU-Kühler von Cooler Master. Den Lüfter haben wir dabei durch ein leiseres Modell ersetzt.

FESTPLATTE | Die verwendete Samsung-Festplatte ist schnell, leise und bietet 1.000 GByte Speicher.

DDR3-RAM | 8 GB DDR3-1333-Speicher werden im PC-Games-PC Editors Choice 3 verbaut.

GRAFIKKARTE | Bei diesem PC verbauen wir die Geforce GTX 560 Ti. Die Grafikkarte verfügt über 1.024 MiByte Speicher und unterstützt Direct X 11.

MAINBOARD | Das Asus-Board P8H67 R.3.0 verfügt über USB-3.0- und SATA-3-Anschlüsse und ist damit zukunftssicher.

NETZTEIL | Das verwendete Cougar-Netzteil bietet 460 Watt und kommt mit Kabelmanagement aus, damit keine unnötigen Kabel im Gehäuse liegen.

NEU!

Z68-CHIP
NEUE MAINBOARDS FÜR INTELS SPIELE-CPUS

Die aktuellen Intel-Prozessoren mit dem Codenamen Sandy Bridge bieten derzeit die beste Spieleleistung und sind sogar relativ günstig. Sie erkennen die CPUs daran, dass auf den Namen Core i3 (Dualcore), Core i5 (Quadcore) oder Core i7 (Quadcore mit Hyper-Threading) eine vierstellige Typenbezeichnung folgt – beispielsweise Core i5-2500.

Passende Mainboards verfügen über den Sockel 1155. Bisher waren Platinen entweder mit P67- oder mit H67-Chip verfügbar: Der P67 bietet Übertaktungsfunktionen, der H67 kann die integrierte Grafikeinheit der CPU ansprechen – für aktuelle Spiele ist diese aber zu langsam. Wenn Sie dieses Heft lesen, sind die ersten Boards mit dem neuen Z68-Chip verfügbar, der die Fähigkeiten von P67 und H67 kombiniert.

Der Z68 kann aber noch mehr: Dank der neuen Technik SSD Caching können Sie eine gewöhnliche Festplatte (viel Platz, günstig) und eine neue SSD (sehr schnell, aber wenig Platz und teuer) kombinieren, um beispielsweise Ladezeiten zu verkürzen und dennoch viel Speicherplatz zu haben. Manche Z68-Boards bieten zudem die Technik Lucid Virtu, die einen sparsamen Betrieb etwa beim Filmeschauen bietet. Allerdings sind Sockel-1155-Platinen mit Z68-Chip zunächst noch deutlich teurer als P67-Boards.

Info: www.intel.de

GEFORCE GTX 560
NVIDIAS NEUE MITTELKLASSE-GEFORCE

Grafikkarten aus der Mittelklasse bieten meistens das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Bei Nvidia gibt es in dem Bereich momentan die Geforce GTX 460 für rund 120 und die GTX 560 Ti für etwa 210 Euro. Diese Preislücke soll die kommende Geforce GTX 560 (ohne „Ti" im Namen) für 190 Euro füllen.

Die GTX 560 verfügt wie die GTX 460 über 336 Shader-Einheiten und 1.024 MiByte. Dafür sind die Taktraten mit 810/1.620/2.004 MHz (Chip/Shader/Speicher) deutlich höher als beim Vorgänger (675/1.350/1.800 MHz) – wir rechnen mit 25 Prozent mehr Leistung.

Info: www.nvidia.de

Daniel Möllendorf

„Budget sinnvoll investieren – vor und nach dem Grafikkartenkauf"

Wegen eines Augenblicks finanzieller Unvernünftigkeit sitzt nun eine teure Geforce GTX 580 in meinem PC und begeistert mit bester Spieleleistung. Ehrlich gesagt bin ich sonst aus Prinzip Preis-Leistungs-Käufer – nach der Radeon 9800 XT habe ich daher keine waschechte High-End-Karte mehr besessen. Seit die GTX 580 in meinem PC arbeitet, hat sich auch meine Sicht auf Fps, Temperatur, Stromverbrauch und Lautheit geändert: Ich sehe die Performance der Grafikkarte nun als Budget, das man sinnvoll investieren sollte.

Ein Beispiel: Bei **Mass Effect 2** (ja, ich habe auf die DLC-Happen gewartet, bevor ich fertigspiele) erreicht die überdimensionierte GTX 580 mühelos 150 Fps. Was soll ich mit so vielen Bildern pro Sekunde? Da investiere ich mein GPU-Budget lieber in optimierte Optik: Dank des nützlichen Artikels meines Kollegen Vötter auf www.pcgh.de läuft der Unreal-Engine-3-Titel nun mit per Treiber getrickstem 4x Supersampling (Downsampling) und wirkt optisch fast wie ein neues Spiel. Den Artikel kann ich jedem Geforce-Besitzer nur empfehlen.

Bei Spielen wie **Portal 2**, die noch genügsamer sind und trotz maximaler Detailstufe mit hohen Fps-Werten laufen, versetze ich meine Karte künftig in den 2D-Modus, um Temperatur und Lautheit zu senken – wie das geht, zeigen die Kollegen in der aktuellen Ausgabe der PC Games Hardware. Bei **Crysis 2** darf die Grafikkarte aber natürlich für beste Optik ihr volles Potenzial ausspielen und dann auch mal ein wenig lauter werden – hier ist das GPU-Budget gut aufgehoben.

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

NEUE AMD-CPUS MIT SLI
Die kommenden Prozessoren von AMD verfügen über eine neue Architektur und bieten bis zu acht Kerne. Zudem unterstützen die zugehörigen Mainboard-Chips SLI – bei Boards für bisherige AMD-CPUs ist SLI-Unterstützung hingegen sehr selten.
Info: www.amd.de

GEFORCE GT 520
Die neue GT 520 kostet nur 40 Euro und ist daher das günstigste Modell aus Nvidias Geforce-5-Reihe. Mit nur 48 Shader-Einheiten ist sie aber zu langsam für aktuelle Spiele. Zum Vergleich: Die Geforce GTX 560 (siehe oben) bietet 336 Einheiten.
Info: www.nvidia.de

LUXUSTASTATUR ZIBAL 60
Mechanische Tastaturen wie die Zibal 60 von Mionix sind besonders hochwertig und bieten einen präzisen Druckpunkt. Beim Mionix-Modell kommen hierfür Cherry-MX-Schalter zum Einsatz. Diese erlauben eine sehr schnelle Mehrfachbetätigung und eignen sich somit optimal für flotte Reaktionen bei Spielen. Ebenfalls praktisch für Spieler: Die Windows-Taste lässt sich deaktivieren, sodass man nicht versehentlich zum Windows-Desktop gelangt. Allerdings kostet die Mionix Zibal 60 rund 130 Euro. Die Edeltastatur ist unter anderem bei caseking.de erhältlich.
Info: www.caseking.de

TOOL-TIPP: MSI AFTERBURNER
Das Tool Afterburner stammt zwar von MSI, funktioniert aber auch mit Grafikkarten anderer Hersteller. Das kostenlose Programm eignet sich, um aktuelle Grafikkarten zu übertakten, und zeigt die Grafikchip-Temperatur an – wichtig im Sommer.
Info: event.msi.com/vga/afterburner

Von: Raffael Vötter

Von HD 6970 bis Geforce GTX 550 Ti: 12 neue Grafikkarten für Spieler im Test.

Grafik-Nachschub für jedermann

AMDs und Nvidias Partner werden nicht müde, ein neues Design nach dem anderen auf den Markt zu bringen. Während sich anspruchsvolle Spieler über die aktuellen Modelle in der Preisregion um 300 Euro wie die Powercolor HD 6970 PCS+ oder die MSI R6970 Lightning freunen dürfen, locken auch in günstigeren Gefilden zahlreiche Neuheiten. So können Sie im Preisbereich um und unter 150 Euro neuerdings auch zu einer Geforce GTX 550 Ti oder einer HD6790 greifen. Doch lohnt sich das eigentlich oder bleiben die schon ältere HD 6850 oder GTX 460 die besseren Alternativen? Dies und Weiteres überprüfen wir anhand mehrerer Hestellerdesigns. Um das Testfeld abzurunden, gesellen sich mehrere Neulinge der Typen GTX 560 Ti und HD 6950 dazu.

MSI R6970 LIGHTNING (2.048 MEGABYTE)

Sofern die N580GTX Lightning von MSI (nicht im Test) mit ihrem Preis von ca. 440 Euro Ihr Budget sprengt, werden Sie eventuell mit dem 30,9 Zentimeter (!) langen Radeon-Pendant glücklich. Neben dem auf der N580GTX Lightning zum Einsatz kommenden Kühler verwendet MSI auch bei der R6970 Lightning edle Komponenten, um das Übertaktungspotenzial zu steigern. Ab Werk sind 940/2.750 MHz eingestellt, der Grafikchip ist folglich um sieben Prozent übertaktet – nur Powercolors PCS+ ist dank des höheren Speichertakts minimal schneller. Im Übertaktungstest mit 1,3 Volt erreichen wir satte 1.020 MHz Chiptakt. Der Hynix-R0C-Speicher verweigert sich trotz Spannungszugabe der 3-GHz-Marke.

Eine Besonderheit findet sich an der Oberseite, wo die meisten HD-6900-Karten mit dem Dual-BIOS-Schalter ausgestattet sind. Auch die Lightning besitzt einen solchen – mit einem versteckten Unterschied: „Performance“, die mittige Standardeinstellung, verschiebt die Limits von Powertune (Stromspartechnik) und Overdrive (Übertaktungsfunktion) weit über AMDs Vorgabe. Dieses BIOS erlaubt es, bis zu 2.000/4.000 MHz einzustellen – freilich nur in der Theorie. „Silence“ (linke Schalterstellung) kappt die Spitzen bei der Leistungsaufnahme und verhält sich ansonsten wie „Performance“; die Lüftersteuerung ist nicht zahmer eingestellt. Apropos: Trotz der niedrigen Temperatur wird die Lightning relativ laut: 3,5 Sone sind in Spielen zu verzeichnen. Per Afterburner auf 30 Prozent Drehstärke justiert, beziffert sich die Lautheit auf flüsterleise 0,4 Sone bei 83 Grad. Achtung: Der BIOS-Schalter lässt sich auch nach rechts schieben, allerdings nur mit der Folge, dass die Karte nicht bootet. Wir empfehlen eindeutig die Standardeinstellung.

POWERCOLOR RADEON HD 6970 PCS+ (2.048 MEGABYTE)

Mit der HD 6970 PCS+ präsentiert Powercolor jetzt die dritte Karte mit dem Professional Cooling System (PCS) inklusive Eigenbaukühler. Alle vier im Kühler vorhandenen Plätze sind mit 8 Millimeter dicken Heatpipes bestückt; die Bewegung der Frischluft stellen zwei 92-mm-Axiallüfter sicher. Obwohl die HD 6970 PCS+ mit 940/2.850 MHz über den höchsten Werkstakt ihrer Art verfügt, hat der Kühler kein Problem mit der Abwärme: Unter Spielelast beträgt das Surren der Lüfter 2,7 Sone bei einer Grafikchiptemperatur von lediglich 71 Grad. Damit tritt die Karte in die Fußstapfen ihrer leisen Vorgänger, erbt jedoch gleichzeitig deren Lüfterproblem: Die zum Anstoß der Propeller benötigte Drehkraft beträgt 20 Prozent, womit die Karte im Leerlauf 2,2 Sone erzeugt – das ist in leiser Umgebung klar wahrnehmbar. Per Tool lassen sich minimal 25 (nicht 20) Prozent forcieren, was Ihren Ohren in Spielen ebenfalls 2,2 Sone bei nur 75 Grad beschert.

Während der Tests stellte sich heraus, dass sich die Karte unter Maximallast stellenweise heruntertaktet. AMDs Powertune federt Lastspitzen ab, bemerkbar ist das jedoch nicht. Wenn Sie das Powertune-Limit im CCC auf +20 Prozent (Garantieverlust!) setzen, lässt sich die starke Kühlung in Takt ummünzen. Insgesamt ist Powercolors HD 6970 PCS+ eine sehr schnelle Grafikkarte – sofern Sie 2,2 Sone im Leerlauf nicht stören, greifen Sie zu.

MSI N570GTX TWIN FROZR II/OC (1.280 MEGABYTE)

Mittlerweile ist zwar eine GTX 570 mit Twin-Frozr-III-Kühlung auf den Markt gekommen, trotzdem testen wir die günstige Twin-Frozr-II-Version, die denselben Kühler wie die große Schwester N580GTX TFII nutzt. Da die minimal übertaktete

GTX 570 weniger elektrische Leistung benötigt, agieren die Lüfter zurückhaltender: In Spielen messen wir angenehme 1,8 Sone bei sehr guten 68 Grad. Vergleichswerte: Nvidia-Referenzkühldesign mindestens 3,5 Sone, Gainward GTX 570 Phantom 2,3 Sone, Asus ENGTX570 DCII 1,2 Sone (Spitzenreiter). Den Übertaktungstest mit 1,1 Volt kommentiert die Karte mit 900/1.800/2.350 MHz (+20/18 Prozent) und 74 Grad bei 2,5 Sone. Alternativ forcieren Sie auch im 3D-Betrieb 40 Prozent PWM-Lüfterstärke (Minimum) und genießen flüsterleise 0,4 Sone.

EVGA, GIGABYTE & POINT OF VIEW GEFORCE GTX 560 (1.024 MEGABYTE)

Die drei GTX-560-Ti-Karten verfügen über grundverschiedene Designs mit werkseitiger Übertaktung: Während Evga (900 MHz) auf die Nvidia-Referenzkühlung setzt, montiert Gigabyte (900 MHz) sein bekanntes „Windforce“-Design auf die Karte. Point of Views Tuning-Spezialisten von TGT nutzen für die GTX 560 Ti Beast (955 MHz) nicht nur eine lange, an die GTX 580 erinnernde Platine, sondern auch den drei Steckplätze hohen Accelero Extreme Plus von Arctic. Dessen Lüftersteuerung ist ideal kalibriert: Im Leerlauf drehen die Lüfter lediglich mit 630 U/min, resultierend in unhörbaren 0,1 Sone. Unter Last sind sehr leise 0,5 Sone bei 78 Grad zu verzeichnen. So fantastisch das für einen 16-prozentig übertakteten Grafikchip klingt, so bitter ist das größte Manko der Karte: Die auf den ersten Blick mächtige Platine fiept (hohe Fps-Raten) und zirpt (normale Fps) unter Last. Offenbar haben die Bauteile Probleme mit der extrem hohen Leistungsaufnahme der Karte (245 Watt in Spielen) – Undervolting (Reduzierung der Chipspannung) lindert die Beschwerden.

Außergewöhnliche, durch Spulenfiepen verursachte Probleme haben Gigabytes GTX 560 Ti OC und Evgas Superclocked nicht. Letztere demonstriert die Qualität des Referenzkühlers, der sehr leise 0,3 Sone im 2D-Betrieb mit kaum hörbaren 1,2 Sone unter Last kombiniert. Viel Luft nach oben ist angesichts der 84 Grad hohen GPU-Temperatur jedoch nicht. Gigabytes Lüftersteuerung greift deutlich früher ein und lässt den Chip bei lediglich 65 Grad „frieren“. Die dabei erzeugten 1,8 Sone sind gut, wären aber nicht nötig: Mit manuell gesetzten 40 Prozent (Minimum) sind nur noch 0,9 Sone bei 75 Grad zu hören. Fazit: drei attraktive Karten mit unterschiedlichen Zielgruppen. Extremübertakter mit ausreichend Gehäuseplatz greifen zur (teuren) PoV Beast, während die meisten anderen Spieler mit den übertakteten Karten von Gigabyte und Evga glücklich werden. Der letztgenannte Hersteller führt übrigens auch eine „Maximum Graphics Edition“, welche die GTX 560 Ti Superclocked nebst **Crysis 2** und Fan-Zubehör zum fairen Preis beinhaltet (siehe rechts).

SAPPHIRE & HIS RADEON HD 6950 (1.024 MEGABYTE)

Blau anstelle von Schwarz und Axial- statt Radialbelüftung – HIS und Sapphire weichen mit ihren angepassten Eigendesigns der HD 6950/1G deutlich von der AMD-Vorlage ab. Beide Modelle arbeiten mit Referenztakt (800/2.500 MHz) und verfügen über ein Gigabyte Grafikspeicher. Das genügt für eine Auflösung bis 1.920 x 1.200 mit 8x AA in allen Spielen – die üblichen Verdächtigen **Crysis** und **Metro 2033** unter DX11 ausgenommen. Als Kühler verwendet Sapphire dasselbe Modell wie auf der HD 6870 Flex und den neuen Extreme-Versionen der HD 5800: Drei 8-Millimeter-Heatpipes und ein Lüfter sorgen für

PRALL GEFÜLLT | Inhalt der Evga GTX 560 Ti Maximum Graphics Edition: Crysis 2, Hochglanzposter plus T-Shirt – und eine Grafikkarte.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 66 Wertungskriterien

Produkt	R6970 Lightning (PC Games TOP-PRODUKT 1,99 06/2011)	Radeon HD 6970 PCS+	N570GTX Twin Frozr II/OC (PC Games TOP-PRODUKT 2,01 06/2011)	GTX 560 Ti Superclocked (PC Games TOP-PRODUKT 2,14 06/2011)
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Powercolor (www.powercolor.com/de)	MSI (www.msi-computer.de)	Evga (http://eu.evga.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 320,-/befriedigend	Ca. € 310,-/befriedigend	Ca. € 290,-/befriedigend	Ca. € 200,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 6970; Cayman XT (40 nm)	Radeon HD 6970; Cayman XT (40 nm)	Geforce GTX 570; GF110 (40 nm)	Geforce GTX 560 Ti; GF114 (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.536/96/32	1.536/96/32	480/60/40	384/64/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	250/300 MHz (0,900 V GPU-Spannung)	250/300 MHz (0,900 V GPU-Spannung)	51/101/135 MHz (0,906 V GPU-Spannung)	51/101/135 MHz (0,950 V GPU-Spannung)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	940/2.750 MHz (1,175 V GPU-Spannung)	940/2.850 MHz (1,187 V GPU-Spannung)	749/1.500/2.000 MHz (0,979 V GPU-Spannung)	900/1.800/2.106 MHz (1,050 V GPU-Spannung)
Ausstattung (20 %)	**2,73**	**2,80**	**2,95**	**2,83**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	1.280 Megabyte (320 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)
Monitoranschlüsse	2x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, 2x Mini-Display-Port	2x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, 2x Mini-Display-Port	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI
Kühlung	„Twin Frozr III“, Dual-Slot, 5 Heatpipes (2x 8, 3x 6 mm), 2 x 90 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	Eigendesign (PCS), Dual-Slot, 4 Heatpipes à 8 mm, 2 x 92 mm axial, gesteckter VRM-Kühler	„Twin Frozr II“, Dual-Slot, 5 Heatp. (2 x 8/3 x 6 mm), 2 x 92 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	Nvidia-Referenz, Dual-Slot, Kupferkern + 3 Heatp. à 6 mm, Grundplatte für RAM/VRMs, 75 mm axial
Software/Tools	Afterburner-Tool, Treiber	Treiber-CD	Afterburner (Übertaktungs-Tool), Treiber-CD	Precision (Tweak-Tool), Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	–	–	–	–
Handbuch; Garantie	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch.); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (dt.); 2 Jahre (10 nach Online-Reg.)
Kabel	Mini-DP-auf-DP-Kabel, Strom, DVI-VGA, CF-Br.	Mini-DP-auf-DP-Kabel, DVI-VGA, CF-Brücke	Mini-HDMI-auf-HDMI, DVI-VGA	Mini-HDMI-auf-HDMI-Kabel, DVI-VGA
Adapter, Sonstiges	Dual-BIOS: „Performance“und „Silence“	Dual-BIOS (Schalter), 1 x Strom: 6-auf-8-Pol	2 x Molex-auf-6-Pol	2 x Molex-auf-6-Pol
Eigenschaften (20 %)	**2,46**	**2,59**	**2,25**	**2,17**
Temperatur GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	37/68/71 Grad Celsius	33/71/73 Grad Celsius	36/68/68 Grad Celsius	37/84/86 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,4 (30 %)/3,5 (53 %)/3,5 (53 %) Sone	2,2 (20 %)/2,7 (34 %)/2,8 (35 %) Sone	0,4 (40 %)/1,8 (51 %)/1,8 (51 %) Sone	0,3 (30 %)/1,2 (52 %)/1,5 (54 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-LCD)	40/95/92 Watt	26/90/83 Watt	28/37/78 Watt	18/29/73 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	233/240 Watt (Powertune: Standard)	204/213 Watt (Powertune: Standard)	192/276 Watt (ungedrosselt)	186/194 Watt
GPU-Übertaktung bestanden? (10/15/20 %)	Nein (1.035)/nein (1.080)/nein (1.130 MHz)	Nein (1.035)/nein (1.080)/nein (1.130 MHz)	Nein (825 MHz)/nein (860)/nein (900 MHz)	Nein (990)/nein (1.035)/nein (1.080 MHz)
VRAM-Übertaktung bestanden? (10/15/20 %)	Nein (3.025)/nein (3.160)/nein (3.300 MHz)	Nein (3.135)/nein (3.280)/nein (3.420 MHz)	Ja (2.200 MHz)/ja (2.300)/nein (2.400 MHz)	Ja (2.315)/nein (2.420)/nein (2.530 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Ja (Grafikchip, Grafikspeicher & Aux)	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	30,9 (PCB: 28,0)/3,9 cm; 2 x 8-Pol (vertikal)	26,7/3,7 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)	26,7/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	22,9/3,4 cm; 2 x 6-Pol (horizontal)
Leistung (60 %)	**1,59**	**1,55**	**1,61**	**1,91**
FAZIT	+ Hoher Chiptakt + Zahlreiche Spezialfunktionen – Hohe Leistungsaufnahme	+ Schnellste HD 6970 + 1 GHz Grafikchiptakt möglich – Kühler im Leerlauf zu laut	+ Leise Kühlung + Übertaktungspotenzial mit mehr Spannung – Nur minimal übertaktet	+ Leise Kühlung + Bis zu 10 Jahre Garantie – Wird sehr heiß
	Wertung: **1,99**	Wertung: **2,01**	Wertung: **2,01**	Wertung: **2,14**

MARKANTE DETAILS DER PROBANDEN

Powercolor HD 6970 PCS+: „Henkel“ an der Oberseite

MSI N550GTX-Ti Cyclone II/OC: Breite Klingen

Auf Powercolors Eigendesigns der HD-6900-Serie stehen die Heatpipes an der Oberseite bis zu zwei Zentimeter hervor. Ähnliches betreibt MSI beim Kühler Cyclone II: Hier überragen die aufgeklebten „Klingen“ die Platine sogar um drei Zentimeter.

Point of View TGT GTX 560 Ti Beast: Backplate und Maße

PoV/TGT GTX 560 Ti Beast: Drei Steckplätze und Überhang

Der AC-Kühler verlängert die GTX 560 Ti „Beast“ um drei Zentimeter, während die Rückplatte einen halben Zentimeter zur Dicke beiträgt. Letztere übt ihren Job vorbildlich aus und wird im Betrieb sehr heiß – hier könnte ein (langsamer) Extralüfter helfen.

befriedigende 2,6 Sone in Spielen – manuelles Drosseln ist empfehlenswert. HIS platziert eine Vapor Chamber (Verdampfungskammer) auf dem Grafikchip, die weniger Kühlkraft aufweist; die Geräuschkulisse ist trotz höherer Temperaturen ein Sone lauter. Wer ein alternatives BIOS aufspielen (flashen) will, muss achtgeben: Beide Karten verzichten auf das von AMD als optional deklarierte Dual-BIOS. Aus Preis-Leistungs-Sicht ist die HD 6950 von Sapphire/HIS jedenfalls eine sehr attraktive Grafikkarte ohne Schnörkel.

SAPPHIRE & XFX RADEON HD 6790 (1.024 MBYTE)

Während die Sapphire-HD-6790-Karte das erwartete Leistungsbild des AMD-Mittelklasse-Grafikchips liefert und dabei relativ leise zu Werke geht, steckt eine Überraschung in unserem Testmuster der Xfx HD 6790 Dual-Fan. Alle Tools bescheinigen ihr 800 ALUs und den Referenztakt von 840/2.100 MHz (Grafikchip/Speicher) – so weit, so gut. Bei der Leistungsmessung arbeitet die Karte jedoch rund sieben Prozent zu langsam. Unsere

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 66 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 6950 (1GB)	Geforce GTX 560 Ti Beast	Radeon HD 6950 (1GB)	GV-N5600C-1GI
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Point of View (www.pointofview-online.com)	HIS (www.hisdigital.com/de)	Gigabyte; Bezugsquelle: www.alternate.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 180,-/gut	Ca. € 270,-/ausreichend	Ca. € 180,-/gut	Ca. € 190,-/gut
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 6950; Cayman Pro (40 nm)	Geforce GTX 560 Ti; GF114 (40 nm)	Radeon HD 6950; Cayman Pro (40 nm)	Geforce GTX 560 Ti; GF114 (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.408/88/32	384/64/32	1.408/88/32	384/64/32
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	250/300 MHz (0,898 V GPU-Spannung)	51/101/135 MHz (0,950 V GPU-Spannung)	250/300 MHz (0,898 V GPU-Spannung)	51/101/135 MHz (0,950 V GPU-Spannung)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	800/2.500 MHz (1,094 V GPU-Spannung)	955/1.909/2.112 MHz (1,012 V GPU-Spannung)	800/2.500 MHz (1,094 V GPU-Spannung)	900/1.800/2.004 MHz (1,012 V GPU-Spannung)
Ausstattung (20 %)	**2,65**	**3,15**	**2,88**	**3,08**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 50-F)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 50-F)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)
Monitoranschlüsse	2x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, 2x Mini-DP	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	2x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, 2x Mini-Display-Port	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, Kupferkern, 3 Heatpipes à 8 mm, 92 mm axial, VRM-Kühler	AC Accelero Xtreme Plus + VRM- & Rückplatte, Triple-Slot (!), 5 Heatpipe à 6 mm, 2 x 92 mm axial	Eigendesign, Dual-Slot, Vapor-Chamber (ohne Heatpipes), 75 mm axial, VRM-Kühler	„Windforce 2x“, Dual-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm, 2 x 80 mm axial, verschr. VRM-Kühler
Software/Tools	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	Downloads im Rahmen von „Sapphire Select“	–	–	–
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Kabel	Mini-DP-auf-DP-Kabel, HDMI-Kabel, DVI-VGA	Mini-HDMI-auf-HDMI	DVI-VGA, 2 x Molex-auf-6-Pol, CF-Brücke	Mini-HDMI-auf-HDMI, DVI-VGA
Adapter, Sonstiges	Kein Dual-BIOS; 2 x Strom, Crossfire-Brücke	–	Kein Dual-BIOS vorhanden	2 x Molex-auf-6-Pol
Eigenschaften (20 %)	**2,42**	**2,18**	**2,46**	**2,25**
Temperatur GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	38/72/74 Grad Celsius	34/78/85 Grad Celsius	40/78/82 Grad Celsius	34/65/73 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,5 (25 %)/2,6 (50 %)/5,5 (63 %) Sone	0,1 (20 %)/0,5 (29 %)/0,9 (55 %) Sone	0,5 (30 %)/3,5 (50 %)/5,4 (58 %) Sone	0,8 (40 %)/1,8 (57 %)/3,9 (82 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Unauffällig (ab hohen dreistelligen Fps)	Überdurchschnittlich (lastabhängig: Zirpen)	Unauffällig (ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-LCD)	24/75/70 Watt	28/40/86 Watt	25/67/63 Watt	20/28/66 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	157/185 Watt (Powertune: Standard)	245/348 Watt (ungedrosselt)	152/161 Watt (Powertune: Standard)	161/223 Watt (ungedrosselt)
GPU-Übertaktung bestanden? (10/15/20 %)	Ja (880)/nein (920)/nein (960 MHz)	Nein (1.050)/nein (1.100)/nein (1.145 MHz)	Ja (880)/nein (920)/nein (960 MHz)	Nein (990)/nein (1.035)/nein (1.080 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (10/15/20 %)	Ja (2.750)/nein (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.325)/nein (2.430)/nein (2.535 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.205)/ja (2.305)/nein (2.405 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	24,7 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	29,7 (PCB: 26,7)/5,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vertikal)	24,2/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	22,5 (PCB 21,0)/3,4 cm; 2 x 6-Pol (horizontal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,93**	**1,88**	**1,93**	**1,94**
FAZIT	⊕ Preis-Leistungs-Verhältnis ⊕ Gute Lautstärke ⊖ Kein Dual-BIOS	⊕ GTX-570-Leistung ⊕ Leiseste & kühlste GTX 560 Ti ⊖ Enorme Leistungaufnahme	⊕ Preis-Leistung ⊕ Übertaktungspotenzial ⊖ Lautstärke unter Last	⊕ Kühlung stark und leise ⊕ Relativ günstig ⊖ Geringes Übertaktungspotenzial
	Wertung: **2,17**	Wertung: **2,18**	Wertung: **2,22**	Wertung: **2,23**

AUCH GRAFIKKARTEN MÜSSEN ATMEN

In den vergangenen Tests lobten wir Asus' Direct-Cu-II-Design für seine kräftige Kühlung. Die Asus-Ingenieure setzen hierbei auf drei Steckplätze Breite sowie eine Axialbelüftung. Aus aktuellem Anlass weisen wir darauf hin, dass ein solches Axialdesign (egal von welchem Hersteller) zwingend auf Luft zum „Atmen" angewiesen ist. Steckt eine DCII-Karte – aus welchen Gründen auch immer – im unteren PCI-E-Slot (siehe Bilder) oder arbeiten zwei davon nebeneinander im Multi-GPU-Betrieb, können die Propeller nur unzureichend Luft ansaugen oder rezirkulieren die gerade erst ausgeströmte Abwärme. Das hat zur Folge, dass die Karten deutlich weiter aufdrehen – im Übertaktungstest mit der ENGTX580 stieg die Temperatur auf bis zu 95 Grad bei verdoppelter Lautstärke! Direct-Heat-Exhaust-Designs (DHE), die bei fast allen Referenzkarten verwendet werden, haben dieses Problem nicht.

Nachforschung ergab: Zwar wird der richtige Takt angezeigt, unter 3D-Last schaltet die Karte jedoch nur auf einen Power State mit 775/2.100 MHz. Das bestätigen GPU-Z, der Afterburner und das Catalyst-CC auf drei verschiedenen Testsystemen. Auch die Grafikchipspannung ist zu niedrig für eine HD 6790, anstelle von 1,19 arbeitet die Xfx-Karte mit 1,1 Volt, was zusammen mit dem Takt einer HD 6850 entspricht. Delikaterweise bleibt die Karte durch die BIOS-seitige Drossel im Betrieb leise und sparsam – aber: Eine Änderung der Taktraten via Tool ist nicht möglich. Da bei Testschluss unklar war, ob sich alle ausgelieferten Karten so verhalten, testen wir sie in diesem Zustand – mit dem Hinweis an Sie als Käufer, den Takt zu überprüfen.

ASUS & MSI GEFORCE GTX 550 TI (1.024 MEGABYTE)

Im direkten Leistungsduell unterliegt die Geforce GTX 550 Ti AMDs Radeon HD 6790 um etwa zehn Prozent. Nvidias Partner entschärfen die Niederlage mit werkseitiger Übertaktung: Während Asus auf acht Prozent mehr Chiptakt ohne Speicherübertaktung setzt, wirft MSI sechs respektive fünf Prozent höhere Frequenzen in die Waagschale. Damit rechnen beide Karten auf Augenhöhe – und nur minimal unterhalb der HD 6790. Bei der Leistungsaufnahme herrscht ebenfalls Gleichstand, zumindest unter Last: Die Konkurrenten ziehen zwischen 112 und 121 Watt aus der Steckdose. Im Leerlauf ist die 550 Ti bis zu 10 Watt sparsamer. Asus erkennt – zumindest mit dem aktuellen BIOS – den geringen Verbrauch und kalibriert die Lüftersteuerung zahm, während MSIs Cyclone II relativ laut wird und einer manuellen Justierung bedarf. ❑

FAZIT

Ober- und Mittelklasse-Grafikkarten

AMDs Radeon HD 6970 ist gebändigt: Die für rund 300 Euro erhältlichen Custom-Designs von MSI, Powercolor und Asus sind in der Lage, die schnellste Radeon-GPU leise zu kühlen. Dazu ist es jedoch oft nötig, die Belüftung zu drosseln – die Kühlkraft ist vorhanden. Sie wollen nur 200 Euro ausgeben? Dann sehen Sie sich die guten HD-6950- und GTX-560-Ti-Karten im Test an.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 66 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 6790 (Lite Retail)	N550GTX-Ti Cyclone II/OC	Radeon HD 6790 Dual-Fan	ENGTX550 Ti DC TOP/DI/1GD5
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	MSI (www.msi-computer.de)	Xfx (http://xfxforce.com/de)	Asus (www.asus.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 110,-/befriedigend	Ca. € 120,-/befriedigend	Ca. € 120,-/befriedigend	Ca. € 140,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 6790; Barts LE (40 nm)	Geforce GTX 550 Ti; GF116 (40 nm)	Radeon HD 6790; Barts LE (40 nm)	Geforce GTX 550 Ti; GF116 (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	800/40/16	192/32/16	800/40/16	192/32/16
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	100/300 MHz (0,950 V GPU-Spannung)	51/101/135 MHz (0,950 V GPU-Spannung)	100/300 MHz (0,950 V GPU-Spannung)	51/101/135 MHz (0,950 V GPU-Spannung)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	840/2.100 MHz (1,190 V GPU-Spannung)	950/1.900/2.150 MHz (1,062 V GPU-Spannung)	775/2.100 MHz (1,100 V GPU-Spannung)	975/1.950/2.052 MHz (1,112 V GPU-Spannung)
Ausstattung (20 %)	**2,98**	**3,03**	**2,90**	**3,15**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (192 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (192 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	2x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, Displayport	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	2x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, 2x Mini-DP	Dual-Link-DVI, HDMI, VGA (D-Sub)
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, Kupferkern, 3 Heatp. à 8 mm, 92 mm axial, VRM-Kühler	„Cyclone II", Dual-Slot, 2 Heatpipes à 6 mm, 90 mm axial, VRM-Kühler	Eigendesign, Dual-Slot, 3 DT-Heatpipes à 6 mm, 2 x 80 mm axial, VRM-Kühler	„Direct Cu", Dual-Slot, 2 DT-Heatpipes à 8 mm, 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools	Treiber-CD	Afterburner (Übertaktungs-Tool), Treiber-CD	Treiber-CD	Asus Tools, Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	Downloads im Rahmen von „Sapphire Select"	–	–	–
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel	DVI-VGA, 2 x Molex-auf-6-Pol	Mini-HDMI-HDMI, DVI-VGA, 1 x Molex-6-Pol	–	–
Adapter, Sonstiges	–	–	Kühler entspricht HD 6870 BE Dual-Fan	–
Eigenschaften (20 %)	**2,23**	**1,97**	**2,16**	**2,01**
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	44/68/73 Grad Celsius	31/51/60 Grad Celsius	36/60/66 Grad Celsius	31/70/75 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,4 (27 %)/1,8 (49 %)/3,2 (56 %) Sone	0,2 (40 %)/1,9 (56 %)/3,9 (67 %) Sone	0,9 (21 %)/0,9 (27 %)/1,0 (29 %) Sone	0,9 (15 %)/0,7 (28 %)/0,8 (34 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Unauffällig (ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-LCD)	24/56/49 Watt	14/21/49 Watt	28/61/57 Watt	17/23/52 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	112/142 Watt	114/147 Watt	99/126 Watt	121/150 Watt
GPU-Übertaktung bestanden? (10/15/20 %)	Ja (925)/ja (965)/nein (1.010 MHz)	Ja (1.045)/nein (1.090)/nein (1.140 MHz)	Nein (925)/nein (965)/nein (1.010 MHz)	Nein (1.070)/nein (1.120)/nein (1.170 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (10/15/20 %)	Ja (2.310)/ja (2.415)/nein (2.520 MHz)	Ja (2.365)/nein (2.470)/nein (2.580 MHz)	Nein (2.310)/nein (2.415)/nein (2.520 MHz)	Ja (2.260)/ja (2.360)/nein (2.460 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Nein – nur via Sapphire Trixx-Tool	Ja (Grafikchip)	Nein; Taktanhebung ebenfalls nicht möglich	Ja (Grafikchip)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	24,7 (PCB 23,1)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	21,0/3,4 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	24,5 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	22,7 (PCB 22,5)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,77**	**2,84**	**2,85**	**2,87**
FAZIT	+ Übertaktungspotenzial + Relativ leise – Spartanisches Zubehör	+ Im Leerlauf unhörbar + Stemmt 1,05 GHz Grafikchiptakt – Unter Last zu laut	+ Sehr leise + Relativ sparsam – Eventuell fehlerhaftes BIOS (untertaktet)	+ Konstant leise + 3 Jahre Garantie – Zubehörmangel
	Wertung: **2,70**	Wertung: **2,72**	Wertung: **2,74**	Wertung: **2,76**

Grafikkartentreiber ideal eingestellt

Von: Marc Sauter

PC Games nimmt AMDs und Nvidias aktuelle Treiber unter die Lupe und zeigt Ihnen, was die neuesten Catalyst- und Geforce-Versionen leisten.

Der Treiber ist die Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Spiel. Wenn hier etwas nicht rund läuft, kann der Pixelbeschleuniger so schnell sein, wie er will, er bekommt seine Leistung nicht auf die virtuelle Straße. Inbesondere bei neuen Titeln kann es sein, dass AMD oder Nvidia ihre Software noch nicht angepasst haben und kurz nach Erscheinen des jeweiliges Spieles eine überarbeitete Version zum Download bereitstellen. Hinzu kommen oft neue Optionen und Möglichkeiten oder eine frische Benutzeroberfläche. Im Folgenden stellen wir AMDs und Nvidias aktuelle Treiberversionen vor und geben einen Überblick über deren Fähigkeiten.

WHQL, BETA, HOTFIX UND CO.

Beim Grafiktreiber wechseln die meisten Spieler von einer WHQL- zur anderen WHQL-Version. WHQL steht für die „Windows Hardware Quality Labs", in denen Treiber von Microsoft unter die Lupe genommen werden – am Ende wartet die Zertifizierung. Die WHQL-Versionen sind die Varianten, die auch von AMD und Nvidia am intensivsten getestet werden. Fehlerfrei sind WHQL-Treiber allerdings nicht, wie der Anisotrope-Filterung- sowie der Tessellationsstufenregler-Bug (mehr dazu später) bei AMD oder auch der recht gefährliche Lüfterausfall-Bug des Geforce-Treibers 196.75 bei Nvidia zeigen.

Neben zertifizierten Treibern veröffentlichen sowohl AMD als auch Nvidia Hotfix-Treiber. Wer die neuesten Möglichkeiten und die höchste Leistung vom Grafikkartentreiber fordert, kommt um derartige Beta-Versionen nicht herum. AMD präsentiert WHQL-Treiber im Monatsrhythmus und bietet eher selten Hotfixes an. Nvidia dagegen sieht keinen Grund, sich durch einen festen Termin selbst unter Druck zu setzen, und veröffentlicht Treiber erst dann, wenn es erforderlich ist – oft in Form einer Beta-Version.

CATALYST 11.4

Die aktuelle Variante des Catalyst-Treibers ist die unter http://game.AMD.com erhältliche Version 11.4. Im Vergleich zum Catalyst 11.3 steigert sie messbar die Leistung in **CoD: Black Ops**, **Civilization 5** und **Metro 2033** – egal mit welcher DX11-Radeon; AMD verspricht weitere Zuwächse in **Batman Arkham Asylum**, **Shogun 2** oder **Left 4 Dead 2**. Zudem entfernt der Catalyst 11.4 den Tessellationsstufenregler-Bug, der seit dem Catalyst 11.1a Hotfix bestand: Der Regler musste immer auf 64 zurückgestellt (oder durfte erst gar nicht verändert) werden, bevor man wieder auf „AMD optimiert" wechselte, da ansonsten die geringere Stufe beibehalten wurde.

GEFORCE 270.61 WHQL

Der Geforce 270.61 WHQL ist der zweite Treiber aus der 270er-Serie, die laut Nvidia bis zur Version 274 fortgeführt wird. Der Hersteller spricht von diversen Leistungsverbesserungen, inbesondere mit SLI oder 3D Vision Surround. Am deutlichsten profitiert **Dragon Age 2**, das mit vorherigen Treibern auf Nvidia-Grafikkarten äußerst schlecht lief. Im Vergleich zum Geforce-Treiber 266.58 WHQL legt die WHQL-Version 270.61 je nach Grafikkarte laut unseren Tests um 29 bis 68 Prozent zu. Damit ist beispielsweise die Geforce GTX 570 nun auf Augenhöhe mit der Radeon HD 6970, anstatt der HD 6850 hinterherzuhinken.

DIREXT X 11: MULTITHREADING

Die Schnittstelle DX11 bringt mitnichten „nur" eine bessere Optik, sondern richtig angewandt vor allem mehr Leistung. Ein wichtiger Bestandteil der Grafikschnittstelle (API) ist das DX11-Treiber-Multithreading, das Nvidia seit den 265er-Geforces für **Civilization 5** und seit der 270er-Serie für alle DX11-Spiele anbietet – allerdings gibt es derzeit nur besagtes **Civilization 5**, erst **Battlefield 3** zieht ebenfalls Nutzen aus DX11-Multithreading.

Das DX11-Multithreading verringert den Mehraufwand des Prozessors durch das Bündeln sogenannter Draw-Calls, wodurch inbesondere Mehrkern-CPUs deutlich mehr Leistung abrufen können – wovon im Gegenzug auch flotte Grafikkarten profitieren, da diese schneller mit Daten beliefert werden. ❑

AMD RADEON: TREIBEROPTIONEN DES CATALYST-TREIBERS IM ÜBERBLICK

Kantenglättung 1

Neben Multisampling-AA bietet AMD unter DX9 auch Supersampling-AA an, welches das komplette Bild und nicht nur Polygonkanten glättet. MLAA ist ein Post-Prozess-Weichzeichner, der in allen Spielen funktioniert – aber auch das HUD oder Schriften „vermatscht". Exklusiv für die HD-6900-Serie ist EQAA; dieses verbessert das bestehende MSAA.

1x AA („aus") | MLAA | 8x MSAA | 8x Supersampling-AA

Tessellation 3

Profile für „AMD optimiert" existieren derzeit nicht. Wenn Sie den Haken entfernen, dürfen Sie den Tessellationsfaktor begrenzen. Da die meisten Spiele nur eine (De)aktivierung erlauben, ist dieser Schalter eine Option für mehr Leistung bei weniger Bildqualität.

Faktor 64 (Standard) | Faktor 6

Auf vertikalen Neuaufbau warten und Dreifachpufferung 5

Die vertikale Synchronisation gleicht die Fps mit den Hz des Monitors ab und verhindert ein Zerreißen des Bildes (Tearing). Dies erhöht die Eingabelatenz und verringert die Leistung teils drastisch. Die Dreifachpufferung verhindert Letzteres unter Open GL.

Anisotrope Filterung 2

Die anisotrope Filterung schärft verzerrte Texturen. Statt Matsch sehen Sie daher in der (näheren) Entfernung unverzerrte, scharfe Pixeltapeten. 16:1 AF kostet heutzutage verhältnismäßig wenig Fps, die Optik aber wird sichtlich aufgewertet.

Trilineare Filterung | 16:1 anisotrop

Catalyst A.I. 4

Die „native" Filterung der Textureinheiten, „Hohe Qualität", bietet die höchste Qualität der anisotropen Filterung bei Radeon-Karten. AMDs Treiberstandard „Qualität" dagegen spart sich den trilinearen Filter innerhalb der Mipmaps – so wie Nvidias Treiber-Standard „Qualität" auch. AMDs „Performance" verschiebt die Level-of-Detail-Bestimmung ins Positive. Dies verringert das Texturflimmern, aber auch sichtlich die Bildschärfe. Die Leistung steigt hierdurch nicht, „Performance" ist daher etwas irreführend. Via „Oberflächenformatoptimierung" ersetzt AMD in ein paar älteren Spielen FP16-Targets; dies verringert die Bildqualität allerdings nur minimal.

HQ gegen Q im direkten Vergleich

NVIDIA GEFORCE: TREIBEROPTIONEN DES GEFORCE-TREIBERS IM ÜBERBLICK

Anisotrope Filterung 2

Die anisotrope Filterung schärft verzerrte Texturen. Statt Matsch sehen Sie daher in der (näheren) Entfernung unverzerrte scharfe Pixeltapeten. 16:1 AF kostet heutzutage verhältnismäßig wenig Fps, die Optik aber wird sichtlich aufgewertet.

Trilineare Filterung

16:1 anisotrop

Antialiasing 3

Neben MSAA bietet Nvidia CSAA (8x, 16x, 16xQ, 32x), das Polygonkanten feiner glättet. Das Transparenz-Multisampling (TMSAA) bügelt Alpha-Tests wie Vegetation, das Transparenz-Supersampling (TSSAA) erledigt dies bei weniger Fps besser.

1x AA („aus")

8xQ mit TSSAA

Texturfilterung 4

Unter DX10/11 filtert Nvidia mit „Hoher Qualität", unter DX9 ist dies optional. Die „Anisotrope Abtastoptimierung" sowie die „Trilineare Optimierung" sorgen kaum für spürbar mehr Leistung – die Bildqualität dagegen leidet sichtbar.

LOD @ 0,0 (Clamp)

LOD @ -1,5

Physx-Konfiguration 1

In diesem Untermenü legen Sie fest, ob Ihr Prozessor oder die Grafikkarte hardwarebeschleunigte Physx-Effekte berechnen soll. Die Methode via Pixelschleuder ist in allen Spielen die bessere Wahl, daher wird bei automatischer Auswahl die Geforce genutzt. Die vom Grafikchip berechnete Physik (GPU-Physx) geht zumeist stark zulasten der Performance, da die Grafikkarte zusätzlich gefordert wird.

Mafia 2 mit PhysX

Umgebungsverdeckung (SSAO) 5

Nvidia unterstützt per Treiber in Spielen wie **Portal**, **Oblivion** oder **Dead Space** SSAO (Liste siehe http://goo.gl/HLSqL). Diese wirken durch die zusätzlichen Schatten deutlich realistischer. Bei älteren Titeln ist der starke Fps-Einbruch jedoch nicht spielentscheidend.

HL2 ohne SSAO

HL2 mit SSAO

Vertikale Synchronisation 6

Die vertikale Synchronisation („Vsync") gleicht die Bilder pro Sekunde (Fps) mit der Hertz-Frequenz des Monitors (in der Regel 60) ab und verhindert so ein Zerreißen des Bildes („Tearing"). Vsync erhöht die Eingabeverzögerung und verringert die Leistung teils drastisch, wenn die Grafikkarte nicht so viele Fps erreicht wie der Monitor Hz. Der „Dreifach-Puffer" (nur Open GL) verhindert Letzteres, erhöht jedoch die Eingabelatenz.

Tearing ohne Vsync

DRAHTGITTERMODELL | Die Basis einer jeden Spielszene bildet eine riesige Anzahl von Polygonen (Dreiecken), die mit einer Pixeltapete überzogen werden.

3D-Lexikon: Grafikeffekte im Detail

Von: Frank Stöwer

Was steckt hinter Fachbegriffen wie Ambient Occlusion, Blur oder Tessellation? PC Games erklärt 3D-Rendertechniken.

AUF DVD
• Weitere Beispielbilder zu den vorgestellten Render-Techniken

Damit die Optik von Computerspielen so wirklichkeitsgetreu wie möglich ausfällt, bestücken die Hersteller ihre Grafikkarten in regelmäßigen Abständen mit neuen Hardware-Features. Und die Programmierer nutzen diese, um immer realistischere 3D-Effekte auf den Bildschirm zu zaubern. Dabei bildet die Grafikschnittstelle (API) die Grundlage der Kommunikation zwischen der Grafikhardware und dem Betriebssystem/Treiber. Die am häufigsten zum Einsatz kommende API ist Microsofts Direct X, eine weitere Grafikschnittstelle ist Open GL. Während die zurzeit in der Version 4.1 zur Verfügung stehende Open-GL-API mit Ausnahme der kommenden Shooter **Brink** und **Prey 2** bei der Spieleentwicklung kaum genutzt wird, ist Direct X bei der Versionsnummer 11 angekommen. Da der größte Teil der 3D-Effekte heutzutage von den Shader-Einheiten der 3D-Karten berechnet und dargestellt wird, ist das zum Einsatz kommende Shader-Modell von besonderer Bedeutung. So beherrschen DX11-kompatible Karten mit dem Shader-Modell 5 nicht nur moderne Rendertechniken wie die hier erklärte Tessellation oder Post-Effekte wie Ambient Occlusion oder Depth of Field. Mit dem SM 5 wurden auch die Compute Shader eingeführt, welche die GPGPU-Programmierung vereinheitlichten, also die Verwendung des Grafikprozessors für Berechnungen außerhalb seines eigentlichen Aufgabenbereichs, beispielsweise Physik oder KI.

01 AMBIENT OCCLUSION

Die Umgebungsverdeckung (deutscher Terminus) ist eine beim 3D-Rendering angewandte Shading-Methode, um eine Szene mit einer relativ kurzen Renderzeit realistisch zu verschatten. Obwohl physikalisch nicht korrekt, wirkt der Effekt so wirklichkeitsnah, dass Grafiker auf die Implementierung der rechenintensiven indirekten Beleuchtung in Echtzeit verzichten können. Die Basis für die Umgebungsverdeckung ist die Beobachtung, dass in Ecken und Ritzen normalerweise eine geringere Beleuchtungsstärke vorherrscht, was darauf zurückzuführen ist, dass an diesen Engstellen zahlreiche diffuse Reflexionen auftreten. Mittlerweile unterstützt ein Großteil aktueller Render-Engines Ambient Occlusion in Form eines Shaders oder als globalen Effekt. Zu den Rendertechniken, mit denen der Umgebungsverdeckungseffekt inszeniert wird, gehört Screen Space Ambient Occlusion. SSAO (Kurzform) ist eine Methode, Ambient Occlusion in Echtzeit zu simulieren, und debütierte in **Crysis**

(2007). Der SSAO-Algorithmus wird als Pixel-Shader implementiert, der den Tiefenpuffer (Z-Buffer) der Szene analysiert und in einer Textur speichert. Anschließend fragt der Shader für jedes Pixel auf dem Bildschirm die Tiefenwerte benachbarter Bildpunkte ab und versucht, den Grad der Verdeckung jedes abgefragten Pixels zu berechnen. Bei dieser Art der Implementierung hängt der Verdeckungsfaktor lediglich von der Tiefen-Differenz zwischen dem vorher und dem augenblicklich abgefragten Punkt ab.

Zwei weitere AO-Renderverfahren sind HBAO (Horizont Based Ambient Occlusion) und HDAO (High Definition Ambient Occlusion). Dabei ist HBAO, das beispielsweise bei **Battlefield: Bad Company 2** eingesetzt wird, ein von Nvidia entwickelter, technisch optimierter Umgebungsverdeckungsalgorithmus. Ati wiederum führt mit der DX11-Grafikkartengeneration HDAO ein, das eine höhere optische Qualität besitzt, weil durch die „hohe" Anzahl der Tests (Samples) pro Tiefenwert und den Wegfall eines Weichzeichnungspasses (Blur) Details besser erhalten bleiben.

02 ANTIALIASING

Die als Kantenglättung bezeichnete Rendertechnik wirkt dem Alias- oder Treppeneffekt entgegen, der bei der Erzeugung der Grafik durch das begrenzt aufgelöste Pixelraster entsteht. Die Antialiasing-Methoden unterscheiden sich durch das bei der Verteilung der Abtastpunkte zum Einsatz kommende Schema sowie durch die Wahl des Rekonstruktionsfilters, der bestimmt, wie die an den Abtastpunkten ermittelten Farbwerte gewichtet werden. Zum Echtzeitrendern mittels Grafikkarten ist Antialiasing in Hardware implementiert.

Die klassische Kantenglättungsmethode ist Full-Scene Antialiasing (FSAA), auch Supersampling-Anti-Aliasing (SSAA) genannt. Hier werden die Bilder mit höherer Auflösung gerendert und anschließend heruntergerechnet. Eine Sparvariante ist das Multisampling Antialiasing (MSAA), das anders als SSAA nur Polygonkanten, nicht aber Texturen mit Transparenz (Zäune, Bäume, Drähte) oder Shader-Effekte glättet. Weitere Methoden sind AMDs EQ- und Nvidias CSAA-Modi, die zusätzliche Farbwerte mit einbeziehen, oder auch die Edge-Detect- und Tent-Filter von AMD. Beim Deferred Shading, einer immer populärer werdenden Technik, wird die Geometrie der Objekte unabhängig von ihrer Beleuchtung berechnet. Da hierbei konventionelles Hardware-Antialiasing erst ab DX10.1 anwendbar ist, kann der Treppeneffekt durch kontrastierende Kantendetektion und Weichzeichnung der Objektkanten kaschiert werden. Nvidia nennt seine Variante dieser Technik FXAA, bei Ati wird sie als MLAA bezeichnet – beides ist ein sogenannter Post-Processing-Effekt. Entwickler wie Crytek oder DICE nutzen ihre eigenen Varianten wie das Edge-AA in **Crysis** (siehe oben rechts).

03 CONTACT HARDENING SHADOWS

Diese hochwertige, DX11-spezifische Soft-Shadow-Technik orientiert sich an realen Gegebenheiten. Trifft eine Lichtquelle auf einen Gegenstand, so wirft dieser auf der dem Licht abgewandten Seite seinen Schatten. In dem Bereich, an dem das Objekt seinen eigenen Schatten berührt, sehen die Kanten relativ scharf aus. Mit zunehmender Entfernung zum Objekt fransen die Schattenkanten aufgrund des Einflusses des die Umgebung reflektierenden Lichts aus. AMD führte diese per Compute-Shader berechnete Schattentechnik anhand von **Stalker: Call of Pripyat** als Beispiel für die Radeon HD 5870 ein, mittlerweile sind Contact Hardened Shadows auch in **Dragon Age 2** zu bestaunen. Weiche, bilinear via Percentage Closer Filtering (PCF) gefilterte Schattenkanten (Soft Shadows) sind dagegen seit DX10 ein vorgeschriebenes Feature für die Grafik-Hardware. Auf der Konsole ist PCF per Pixel-Shader realisierbar.

04 DEPTH OF FIELD

Der Tiefenschärfe-Effekt simuliert eine Kamera, die in einer 3D-Szene auf eine Ebene (Fokalebene) fokussiert. Das führt dazu, dass Objekte in anderen Tiefen weichgezeichnet werden. Dabei nutzt der Effekt die Tiefeninformationen des Hilfskanals einer importierten Datei, die eine 3D-Szene darstellt. In Computerspielen ist dieser Post-Effekt bei der Darstellung weit entfernter Spielweltbereiche, in Zwischensequenzen mit Dialogen, beim Zielen über Kimme und Korn oder beim Nachladen von Waffen zu beobachten. Bei der Berechnung

Zu 01

SCHÖNERE SCHATTEN | Umgebungsverdeckung (Bild oben: SSAO per Z-Buffer-Analyse) wertet die Optik in **Crysis** mit sehr realen Schatten in den Nischen und Spalten des Gesteins auf.

Zu 02

RESSOURCENSCHONEND | Als Alternative zum Multisampling-AA bietet der Renderer von **Crysis** Edge-AA (Bild oben) an, das per Weichzeichner die Kanten von Laubwerk glättet.

ZU 05: DIE VERSCHIEDENEN SCHRITTE DER POST-PROCESS-PIPELINE

Diffuse Color Map | Specular Map | Map mit Normalen | Lightmap (Beleuchtung) | SSAO-Textur (Z-Buffer) | Final gerendertes Bild

DEFFERRED SHADING AM BEISPIEL DES SHOOTERS SHADOW HARVEST: PHANTOM OPS | Zuerst wird bestimmt, wie stark das Material diffuses Licht reflektiert (Globale Beleuchtung). Die Specular Map legt fest, wie viel Licht die Oberflächen der Objekte spiegelnd zurückwerfen. Anschließend folgt die Tiefenabfrage per Normale. Zur für die Beleuchtung wichtigen Lightmap kommt die mithilfe der Werte im Z-Buffer (Tiefenpuffer) erstellte SSAO-Textur hinzu.

Zu 04

OBJEKT IM FOKUS | Wenn Tiefenunschärfe zum Einsatz kommt (Bild oben), wird nur die Waffe auf der Fokalebene scharf dargestellt. Objekte im Hintergrund haben eine verwaschene Optik.

Zu 04

SPEZIALFILTER | Dank des Bokeh-Filters erscheinen in unscharfen Arealen im vorderen Bereich viele helle, farbige Kreise (im Bild: **Crysis 2**). Das sorgt für eine sehr eigenwillige Optik.

bzw. Darstellung von Tiefenschärfe (DoF) – unter anderem auch per Compute-Shader möglich – gibt es verschiedene Algorithmen wie Layered DoF, Gather Based DoF oder Diffuse Depth of Field. Dazu kommt der sogenannte Bokeh-Effekt (Bokeh ist das japanische Wort für Unschärfe), der die ästhetische Qualität von Bildbereichen beschreibt, die außerhalb des Fokus liegen. So erscheinen dann beispielsweise in den unscharfen Arealen, die außerhalb der Schärfentiefe liegen, im vorderen Bereich viele helle Kreise, deren Form, Farbe oder Kontrast variieren kann.

05 DEFERRED SHADING

Unter dem Begriff Deferred Shading (verzögertes Schattieren) oder Deferred Lighting (verzögerte Beleuchtung) versteht man eine 3D-Rendertechnik, mit deren Hilfe die Trennung von Geometrieverarbeitung und Lichtberechnung möglich ist. Auf diese Weise können Entwickler wie DICE in **Battlefield 3** Hunderte von Lichtquellen in einer hochkomplexen Szene platzieren. Führt der traditionelle Forward-Renderer die Beleuchtung der 3D-Welt aus, so wird normalerweise jedes Objekt der Szene mit den entsprechenden Beleuchtungsparametern der Lichtquelle gezeichnet und die verschiedenen Ergebnisse danach durch additives Blending gesammelt. Für jede Lichtquelle muss also jedes Objekt gerendert werden; das ergibt eine sehr hohe Anzahl an Render-Aufrufen (Rendercalls).

Beim Deferred Shading wird dagegen ein anderer Ansatz verfolgt: Anstatt jedes Objekt der Szene für jeden Licht-Pass neu zu rendern, werden zunächst für jedes Pixel alle beleuchtungsrelevanten Daten (3D-Position, Normale, Textur-Farbe etc.) in ein oder mehrere, oft als G-Buffer bezeichnete Rendertargets geschrieben. Anschließend kann die eigentliche Lichtberechnung durchgeführt werden, indem ein bildschirmfüllendes Quad (2x 2 Pixel) beziehungsweise die Lichtgeometrie (Kugel für ein Punktlicht, Kegel für ein Spotlight) gerendert wird. Zu diesem Zweck werden für jedes Pixel die Daten aus dem G-Buffer ausgelesen und die Beleuchtung diesen Informationen entsprechend berechnet. Die Zahl der Renderaufrufe reduziert sich so ganz deutlich. Dieses Verfahren ist allerdings nur bei einer Kombination von sehr komplexer Geometrie und sehr vielen Lichtquellen sinnvoll. Weitere Vorteile von Deferred Shading: Lichtberechnungen lassen sich mit geringerer Auflösung (beispielsweise bei FSAA) durchführen und Post-Processing-Effekte wie Depth of Field oder Motion Blur einfach anschließen, da bereits alle benötigten Informationen vorhanden sind (siehe oben).

06 DISPLACEMENT MAPPING

Wenn Spieleentwickler der Oberfläche von 3D-Objekten eine höhere Detailtreue und damit ein besonders realistisches Aussehen spendieren wollen, kommt Displacement Mapping zum Einsatz. Zusammen mit der eigentlichen Objekttextur wird die High-Map (Höhenkarte/Relieftextur) erzeugt. Dabei handelt es sich um ein Bild, bei dem Graustufen zur Angabe der Höheninformation genutzt werden und aus dem sich ein Querschnitt durch die zu erstellende Oberfläche (Relief) erzeugen lässt. Diesen Texturinformationen entsprechend werden die Vertices (Punkte eines Gitternetzes) dann entlang ihrer Normalen, also senkrecht zur Oberfläche, verschoben. Auf diese Weise ist beispielsweise die Übertragung eines Höhenreliefs durch das Anwenden einer Displacement Map

auf eine ebene Oberfläche möglich, was dieser eine raue Struktur verleiht. Abhängig von der Dichte des Drahtgitters kann es erforderlich sein, die Geometrie zusätzlich zur Verschiebung zu verfeinern. In diesem Fall spricht man von Tessellation.

Im Gegensatz zum Bump oder Normal Mapping bietet Displacement Mapping den Vorteil, dass die Geometrie des Objekts auch wirklich geändert wird, sodass die Oberfläche, aus der Nähe in einem flachen Winkel betrachtet, ihre Struktur behält. Die mit den anderen Verfahren verzierten Oberflächen bleiben bei seitlicher Betrachtung plan, da die Struktur nur durch Farbänderungen vorgegaukelt wird. Ein weiterer Vorteil von Displacement Mapping ergibt sich im Zusammenspiel von Licht und Schatten, denn die veränderte Polygonstruktur sorgt für einen wirklichkeitsnahen Schattenwurf.

07 GLOBAL ILLUMINATION (KURZ GI)

Wenn Grafikprogrammierer von globaler oder indirekter Beleuchtung sprechen, meinen sie die Simulation der Licht-Wechselwirkung von Objekten und im Speziellen diejenigen Verfahren, die alle Möglichkeiten der Ausbreitung von Lichtstrahlen in einer gerenderten Spielszene berücksichtigen. Die Basis der verwendeten Beleuchtungsalgorithmen, die globale Beleuchtung simulieren und auf diese Weise ein relativ wirklichkeitsnahes Bild erzeugen, sind die Gesetze der geometrischen Optik und Energieerhaltung. Zu den Methoden, die Rendergleichung für die Global Illumination zu lösen, gehören zum Beispiel Path Tracing (ähnlich wie Ray Tracing), Photon Mapping oder unter bestimmten Voraussetzungen auch Radiosity. Außerdem gibt es die „erschwindelte" Variante, die Faked Global Illumination. Hier werden die Lichtquellen geschickt so platziert, dass sie als Ersatz für abgelenkte und/oder reflektierte Lichtpartikel dienen. Zusätzlich werden die Beleuchtungsinformationen in die Texturen eingerechnet.

08 MOTION BLUR

Dieser bei der Fotografie in der Regel unerwünschte und aus keinem modernen Action-Film oder Videospiel mehr wegzudenkende Effekt simuliert die Wahrnehmung des menschlichen Auges von sich (schnell) bewegenden Objekten. Diese werden nicht klar erkannt, stattdessen entsteht ein Verwischeffekt, die sogenannte Bewegungsunschärfe. In Computerspielen setzt man Motion Blur vor allem ein, um den Eindruck der Geschwindigkeit zu verstärken und damit Dramaturgie sowie Realismus zu steigern. Unterschieden wird zwischen einem Unschärfeeffekt, der durch die Bewegung der Kamera, sprich der Spielfigur, in Titeln mit Ego-Perspektive (**Crysis 2**, **Call of Duty**, **Battlefield: Bad Company 2**) oder durch die Bewegung dynamischer Objekte wie Flug- oder Fahrzeuge (**NfS: Shift 1/2**, **Hawx 1/2**) verursacht wird.

09 SUBSURFACE SCATTERING

Per Volumenstreuung versucht man, bei der 3D-Grafik das Aussehen von Oberflächen wie Haut, Marmor oder Wolken möglichst naturgetreu abzubilden. Die wissenschaftliche Grundlage des für die Subsurface-Scattering-Simulation genutzten Renderverfahrens ist die Tatsache, dass Körper teilweise lichtdurchlässig (transluzent) sind und das auftreffende Licht anders als lichtundurchlässige Körper nicht direkt an der Oberfläche reflektieren, sondern erst, nachdem es teilweise in die Materie eingedrungen ist. Ein Titel, der diese Technik für die sehr echt wirkende Charakter- und Vegetationsdarstellung nutzt, ist **Crysis**.

10 TESSELLATION

Ähnlich wie beim Displacement Mapping erhöht die Tessellation nach DX11-Anforderungen den Detailgrad von Objekten, indem sie zusätzliche Geometrie in Form von Polygonen hinzufügt. Dabei wird ein vorhandenes Dreiecksgitter, aus dem fast alle 3D-Modelle in Spielen aufgebaut sind, mithilfe per Grafikchip ausgeführter Berechnungen (GPU-beschleunigt) feiner unterteilt. Ohne Tessellierung sieht zum Beispiel ein Fass von oben betrachtet eher eckig aus. Programmiert der Entwickler nun den entsprechenden Shader, so erscheint das Fass durch DX11-Tessellation nahezu rund, da der Grafikchip selbst dem einfachen Basiskörper weitere Dreiecke hinzufügen kann. Aktuell nutzen acht PC-Spiele das Direct-X-11-Feature, unter anderem **Metro 2033**, **Dragon Age 2** und **Hawx 2**. ❑

Zu 07

KORREKTE BELEUCHTUNG | Bei der Globalen Beleuchtung (Global Illumination) werden Lichtstrahlen von der roten Wand reflektiert (Bild oben) und färben Elemente, auf die sie treffen, ein.

Zu 10

MEHR DREIECKE FÜR MEHR DETAILS | Tessellation (Bild oben) verleiht dem Gebirge in **Hawx 2** zusätzliche Geometrie und damit einen höheren Detailgrad.

ROSSIS RUMPELKAMMER

AUF DVD
• Video: Rossis Welt

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

„Ich mag Filme. Leider haben Filme, wenn man sie möglichst bald sehen will, einen gravierenden Nachteil: Man muss dazu ein Kino betreten.“

Früher gab es ja noch richtig schöne Kinos, aber diese Zeiten scheinen vorbei zu sein. Multiplex, wohin man schaut. Meine Probleme fangen ja schon beim Einchecken an. Wenn ich es geschafft habe, aus den 99 Filmen, die aktuell laufen, meinen auszusuchen, stehe ich erst einmal an der Kasse an. Bisher alles halb so schlimm. Offenbar entspricht mein Geschmack nicht dem Mainstream und meine Filme pflegen stets in den hinteren Sälen zu laufen, was gnadenlos einen längeren Fußweg zur Folge hat. Eigentlich wollte ich gucken – nicht wandern! Zum Glück bieten diese Kinos genug Möglichkeiten, sich unterwegs mit Proviant einzudecken, was auch dringend nötig ist. Im Normalfall biwakiere ich unterwegs ein bis zwei Mal. Ich bin jetzt kein ängstlicher Mensch, aber diese schier endlosen Gänge beunruhigen mich schon ein wenig und ich frage mich bisweilen, ob ein nicht unerheblicher Anteil der vermissten Personen auf das Konto von Multiplex-Kinos gehen könnte und die Reinigungskräfte hin und wieder ein paar Skelette entsorgen. Aus Imagegründen geschieht dies natürlich sehr diskret. Könnte hier vielleicht auch der Schlüssel zu meinem künftigen Reichtum liegen? Ein Segway-Verleih im Kino! Ja, das sind möglicherweise dumme Gedanken, aber auf dergleichen kommt man nun mal, wenn man wandert. Irgendwann schaffe auch ich es, den richtigen Saal zu erreichen, obwohl ich bis zu diesem Zeitpunkt schon des Öfteren die Nase voll hatte. Aber egal. Ich nehme Platz, meine geschundenen Füße atmen erleichtert auf und ich harre der Dinge, die da kommen sollen. Und sie kommen. Gnadenlos! Zuerst kommt immer (wirklich immer!) Handy-Mandy. Immer setzt sie sich in meine Nähe, immer klingelt ihr Telefon und immer hat sie irgendetwas Wichtiges zu erzählen. Dies tut sie in einem Tonfall, der bei mir Ohrenbluten erzeugt und den sie anscheinend direkt von Daisy Duck übernommen hat. So schmerzhaft der Ton auch sein mag – der Inhalt des Gesprächs ist meist viel schmerzhafter. Das ist ein wenig so wie bei einem Verkehrsunfall: Es graust einen zwar, aber man muss trotzdem hingucken – in diesem Fall natürlich hinhören. Apropos Ohrenbluten: Die zweite Pest dieser Kinos sind Buben, von ersten Hormonschüben gebeutelt, die mit mächtig männlichem Gehabe die Umwelt an ihren geistigen Ergüssen teilhaben lassen müssen – zur Unterstreichung ihrer Wichtigkeit auch gerne während des Hauptfilms. Dabei bedienen sie sich einer Sprache, die den Älteren unter uns (ab vier Brusthaaren aufwärts) wohl immer verschlossen bleiben wird. An manchen Stellen der Konversation frage ich mich ernsthaft: „Redet der noch oder beatboxt der schon?“ Aber nicht nur akustisch leide ich. Olfaktorisch wird hier ein Szenario aufgefahren, das selbst Kanalarbeiter an manchen Tagen überfordern dürfte. Da wäre zum einen der Typ, bei dem man sich nicht sicher sein kann, woher jetzt die Schwaden kommen: von seinen Nachos oder seinen Füßen. Aus der anderen Richtung verströmt meist eine Verwandte von Mandy ihren Kampfstoff, ein Duftwässerchen, das sehr angenehm röche, würde man es tropfenweise auftragen. Dummerweise portioniert sie es in Eimergrößen. Selbst bei robusteren Naturen wie mir kann solch ein olfaktorischer Großangriff schon für Haarausfall sorgen und ich sehe eine ganze Generation von adretten Jugendlichen heranwachsen, die allesamt verätzte Nasenschleimhäute haben und einen Kuhfladen von einer Pizza nur noch vom Aussehen her unterscheiden können.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Eat & read

„Ich bin mir nicht sicher, ob ich alle habe.“

Lieber Rainer,

Ich bin außerordentlicher Fan deiner „Eat & read“-Rubrik. Selbstverständlich studiere ich jede Seite meiner PC-Games-Hefte, aber besonders die „Eat & read“-Ecke hat mich inspiriert, auch mal den Kochlöffel zu schwingen. Dank dir konnte ich diese Woche meine Familie mit den Quarkbällchen faszinieren – tolle Idee. Jetzt aber zu meiner Frage: Gibt es eine Möglichkeit, alle Rezepte von dir irgendwo nachzulesen? Habe zwar aus etlichen PC-Games-Heften schon was gesammelt, aber ich bin mir nicht sicher, ob ich alle habe. Wenn es dich beruhigt: Du schaffst es mit deiner „Eat & read“-Ecke, auch Jugendliche zum Kochen zu animieren, denn ich selbst bin erst 19. Weiter so!

Grüße vom löffelschwingenden Fabi

Hallo Fabi, erst wollte ich dir antworten, dass es natürlich alle Rezepte auch zum Nachlesen gibt. Die betreffenden Ausgaben der PC Games können alle nachbestellt werden. Aber vermutlich wirst du die Frage so nicht gemeint haben. Alle Rezepte gesammelt gibt es leider nicht. Zwar scheint sich meine Kochecke einer gewissen Beliebtheit zu erfreuen, aber ich denke nicht, dass es sich rechnen würde, ein Sonderheft aus den Rezepten zu machen. Aber wenn mehr Leute das wollen, wäre es vielleicht denkbar, etwas Zweckdienliches online zu stellen. An diesem Punkt würde mich wieder einmal die Meinung unserer Leser interessieren.

Urlaubsrätsel

„Das spart Porto.“

Heyho Rossi,

zum Ersten glaube ich zu wissen, wer die abgebildete Person ist. Wegen des verängstigten Gesichtsausdrucks und der geschlossenen Türe glaube ich, dass dieser junge Mann Praktikant ist, der mit dir in einem Büro ist und flüchten will. Zum Zweiten möchte ich bei deinem Gewinnspiel mitmachen, wo du im Urlaub warst. Da du sagst, du fliegst an einen Ort und leihst dir ein Auto, würde ich annehmen, das Ziel ist etwas weiter von uns entfernt. Zum

ROSSIS RACHE AN **HERRN LIEBIG**

Rossi: Sehr geehrter Herr Liebig, vielen Dank für Ihre E-Mail und den damit verbundenen Auftrag über die Nachlieferung einer Ausgabe der PC Games. Leider konnten wir aus naheliegenden Gründen den Auftrag nicht ausführen und baten Sie deswegen um Verzeihung. Ich wähnte die Angelegenheit schon erledigt, als erneut elektronische Post von Ihnen eintraf. Nun begehrten Sie in harschem Tonfall die sofortige Lieferung Ihres Heftes, andernfalls Sie sich zu juristischen Schritten gezwungen sähen. So sehr wir uns auch davor fürchten und so gerne wir Ihnen ein altes Heft verkaufen würden: Die Ausgabe 04/01 ist leider trotz bestem Willen nicht mehr lieferbar und entgegen Ihrer Aufforderung entschieden wir uns auch aus finanziellen Gründen dagegen, sie neu aufzulegen. Auch Ihren Einwand, dass wir verpflichtet wären zu liefern, können wir so nicht stehen lassen. Kein Unternehmen ist verpflichtet, jedweden Auftrag anzunehmen, ohne Rücksicht auf Verluste, was in solch einem Fall durchaus wörtlich zu verstehen wäre. Eine Lagerhaltung über so viele Jahre hinweg würde Kosten verursachen, die wir einem Kunden nicht zumuten könnten, aus Angst, er würde einen Schreikrampf bekommen, wenn er die Summe erfährt, und die Nachbarn würden uns dann gebührenpflichtig für die Ruhestörung verantwortlich machen.

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

anderen wirst du sicher zu Orten wollen, an denen es so aussieht wie in deiner Wohnung. Daher schätze ich, dass du zu Graf Dracula nach Transsilvanien gefahren bist. Du kannst die beiden Gewinnerpäckchen zusammen zu mir verschicken. Das spart Porto.

Marcus Wolferstetter

In meiner Wohnung sieht es aus, als ob ich am Borgo-Pass meinen Urlaub verbringen würde? Was genau treibt einen jungen Mann wie dich eigentlich zu dieser Annahme? Nur weil ich Sonnenlicht im Wohnbereich nicht sonderlich schätze? Weil meine Möbel gerne alle möglichen Farben haben können, solange es Schwarz ist? Weil ich mir gerne altes Zeug an die Wand hänge und ins Regal stelle? Weil die Nachbarn nie nach Sonnenuntergang an meine Haustüre klopfen? Mit deiner Vermutung liegst du auf jeden Fall falsch, obwohl ich kleinlaut gestehen muss, schon mehrmals mit dem Gedanken gespielt zu haben, diese Gegend zu besuchen. Mit dem richtig erratenen Praktikanten kannst du dich hinten anstellen – das war letzten Monat offenbar wirklich zu leicht.

Uncut

„Ich habe es erst spät gemerkt."

Hallo PC Games,

ich habe es erst spät gemerkt, aber jetzt bin ich über den Fehler des Monats in der Ausgabe 12/2010 gestolpert: Eure Abo-DVD war alles andere als „uncut" (siehe Anhang).

Markus

Du hast mein aufrichtiges Mitleid und weil du damit alleine bestimmt nichts anfangen kannst, habe ich dir unaufgefordert eine neue, unbeschnittene DVD zugeschickt. Die seltene Fehlpressung der DVD, die vielleicht irgendwann einmal sehr wertvoll sein wird, darfst du gerne behalten. Es entbehrt nicht einer gewissen Komik, wenn ausgerechnet auf dieser Scheibe der Aufdruck „uncut" prangt, was mich ehrlich gesagt wundert, denn die Mitarbeiter unseres Presswerks für DVDs sind bisher nicht gerade durch ihren Humor aufgefallen.

Coverboy

„Setz dich auf das nächstbeste Klo ..."

Hallo Rainer,

als ich heute die aktuelle PC Games aus dem Briefkasten geholt habe und mich mein Weg, wie üblich, direkt auf mein Privatklo (das Gäste-WC) geführt hat, bin ich mit Schrecken und damit einhergehendem Ärger auf eure neue Idee der Reklameplatzierung aufmerksam geworden. Es freut mich ja, dass mein Lieblingsmagazin weiterhin lukrative Werbeaufträge an Land zieht, aber der doppelseitige Einband geht zu weit. Ich bitte dich an dieser Stelle darum, Folgendes selbst auszuprobieren! Setz dich auf das nächstbeste Klo und versuche, einen Artikel zu lesen, ohne dass der Einband ständig herausklappt! Unmöglich. Ich vergebe den nächsten Horn des Monats schon mal vorab an den kreativen Layouter, dem dieser Geistesblitz zuzuschreiben ist. Liebe PC-Games-Leute, denkt doch in Zukunft bitte an eure treuen „Sitzleser", wenn ihr euch mal wieder solche Gemeinheiten ausdenkt!

MfG Roman

Aha – es hat also funktioniert! Deine Aufmerksamkeit wurde erregt. Genau das wollte der Auftraggeber erreichen. Deinen Vorwurf kann ich jetzt jedoch nicht so ganz nachvollziehen. Auch ich habe diese Ausgabe der PC Games gelesen und bei mir ist nichts ständig herausgeklappt. Ja, ich pflege ebenfalls im Sitzen zu lesen, allerdings bevorzuge ich einen Sitzplatz ohne Wasseranschluss. Ich nehme jetzt einfach mal an, dass die Wasserleitung bei einer normalen PC Games keine gravierenden Unterschiede ausmacht. Wenn man das Heft mit etwas Feingefühl und ein wenig Ehrfurcht hält, bleibt auch das Cover da, wo es sein sollte. Aber selbst wenn es ausklappt – wo wäre da genau das Problem, das du mit dieser Ausgabe hast? Lass klappen, was da klappen will. Die Statik des Heftes verändert sich dadurch nur marginal und der zusätzlich benötigte Kraftaufwand, hervorgerufen durch den veränderten Schwerpunkt und den Winkel, bleibt auf jeden Fall unterhalb jeder messbaren Größenordnung. Doch da mir die Zufriedenheit unserer Kunden sehr am Herzen liegt, habe ich lange nach einer Lösung für dich gesucht – und sie auch gefunden! Die Büroklammer ist bereits auf dem Weg zu dir. Hierbei handelt es sich um ein mehrfach verwendbares Exemplar, welches universell für alle Klappcover verwendet werden kann. Du darfst sie gerne behalten. Bitte empfehle unseren Service weiter.

Eat and read

Heute: Rossis Tarta de Jamón

Wir brauchen:

- Insges. 500 Gramm Käse (zwei verschiedene Sorten, je nach Geschmack, z. B. Gouda und Emmentaler)
- 500 Gramm gekochten Schinken
- Zwei Scheiben durchwachsenen Speck
- Zwei Eier
- 100 ml saure Sahne
- Oliven
- Genug fertigen Blätterteig für ein Backblech

Heute machen wir eine original spanische Tarta de Jamón, was übersetzt „Schinkentorte" bedeutet und ganz einfach ist.
Wir legen das Backblech mit Backpapier aus und geben den Blätterteig darauf. Ungefähr die Hälfte des Schinkens halbwegs gleichmäßig auf dem Teig verteilen und darauf achten, dass dabei ein ca. zwei Finger breiter Rand frei bleibt. Auf den Schinken kommt eine Schicht geriebener Käse (ich bevorzuge als erste Lage Gouda, aber es kann auch ein anderer genommen werden). Darauf folgt der Rest des Schinkens und der Speck. Nun folgt eine dünne Lage halbierter Oliven. Wer keine Oliven mag: einfach diesen Schritt überspringen oder Paprika verwenden! Als Abschluss noch eine Schicht geriebenen Käse darüber geben. Ich nehme hier am liebsten Emmentaler, aber auch Mozzarella oder Schafskäse würden passen.
Die Eier (natürlich ohne Schale) zusammen mit der Sahne in einem Becher mit einer Gabel gut verrühren und über das Kunstwerk verteilen.
Das Ganze muss jetzt nur noch bei 180 Grad in den Backofen. Nach 30 bis 35 Minuten sieht unsere Tarta de Jamón goldgelb aus, duftet lecker und ist fertig. Olé!

Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sagen Sie mir Ihre Meinung!
Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

Eat & read More

„Du musst die Notbremse ziehen."

Hallo Rainer,

mit zunehmendem Entsetzen muss ich Monat für Monat die vielen Zuschriften der männlichen Leserschaft zu deiner Kochrubrik zur Kenntnis nehmen. Offensichtlich hast du es geschafft, viele Männer mit relativ einfachen Rezepten dazu zu verführen, sich selbst an der Nahrungsmittelzubereitung zu versuchen. Ich denke, du machst einen folgenschweren Fehler. Viele

Beziehungen haben auch deshalb über Jahre gut funktioniert, weil der Mann eben nicht in der Küche anzutreffen war. Das war immer Herrschaftsgebiet der Frau. Doch das wird sich bald ändern. Mit den recht simplen Gerichten, die du hier beschreibst, geht es los, aber dabei bleibt es nicht. Viele Männer werden sich – ermutigt von ersten Erfolgen – auch an schwierigeren Gerichten probieren. Eventuell sogar gemeinsam mit der Lebensabschnittsgefährtin kochen. Dann folgen die Konflikte. Hatte vorher die Frau immer selbst entschieden, wann genug von einem bestimmten Gewürz am Essen war, gibt es jetzt eine zweite Meinung. Und zwei Meinungen bedeuten Streit, Hass und schließlich die Trennung. Die schon geplanten Kinder kommen nie zur Welt und die problematische demografische Entwicklung in Deutschland wird noch verschlimmert. Du musst die Notbremse ziehen und „Eat & read" sofort einstellen!

Mit sorgenvollem Gruß
Nico

Aus eigener, leidvoller Erfahrung kann ich dir versichern, dass auch Konflikte entstehen, wenn die Frau in der Küche steht! Zumindest dann, wenn sie quasi das Monopol darauf hat. Der Mann – er muss ja essen, um zu überleben – ist ihr schutzlos ausgeliefert und hält alsbald Dinkel und Putenbrüstchen für adäquate Nahrung. Wenn es ihm nicht schmeckt, obwohl frischer Kerbel verwendet wurde, schiebt er die Schuld auf seinen schlechten Geschmack und würgt das Zeug runter, ohne zu murren und zu klagen. Zum Nachtisch gibt es dann noch Vorhaltungen, wie viele Stunden sklavengleich in der Küche geschuftet werden musste, um das herrliche Mahl zu erstellen. Das muss nicht sein! Selbst der grobmotorischste Mann kann eine Mahlzeit zubereiten und muss dabei auch nicht stundenlang mit den verschiedensten Gerätschaften hantieren. Er kann die Sache problemlos selbst in die Hand nehmen, muss sich nicht über Koriander, Thymian oder Artischockenherzen auf dem Teller ärgern, schont seine Nerven und streitet eben nicht mit seiner Frau. Eat & read ist ein wichtiger Beitrag zur Emanzipation des Mannes und wird schon alleine deshalb von mir weitergeführt werden.

Urlaubsrätsel reloaded

> „Wäre toll, wenn ich richtig liege."

Hallo Rossi,

in der Ausgabe 05/11 lässt du Deine treuen Leser ja erraten, wo du im Urlaub warst. Da du keinen offensichtlichen Hinweis gegeben hast, rate ich mit dem, was mir zur Verfügung steht. In Rossis Lexikon ist diesmal der Google-Übersetzer erklärt. Da ich davon ausgehe, dass du diesen für den Artikel auch selbst ausprobiert hast, sind deine Urlaubshinweise vielleicht im Text versteckt. Dort deuten Schlüsselwörter wie „Bombay" (heute Mumbai), „Bangalore" (heute Bengaluru), sowie „Hindus", „heilige Kuh" und der indische Film „Haré Rama Haré Krishna" eindeutig auf INDIEN als das Urlaubsland deiner Wahl hin. Und deine Aussage, dass du noch „an den Folgekosten des Urlaubs leidest", spricht ebenfalls für ein weiter entferntes Land, da Flüge selten preisgünstig sind. Wäre toll, wenn ich richtig liege. Falls nicht, erfahre ich vielleicht trotzdem irgendwann, was in dem Karton war.

Mit freundlichen Grüßen: Erik

Leider auch falsch. Ich war (vor Computec – also gleich nach dem Krieg) bisher einmal in Indien und bin auch prompt krank geworden (böse Diarrhö). Eine Kollegin von mir war auch in Indien und ist krank geworden (fiese Diarrhö). Zwei meiner Bekannten waren in Indien – beide krank (einmal lästige Diarrhö, einmal Bein gebrochen). Da ich glaube, hier eine gewisse Gesetzmäßigkeit erkennen zu können, ziehe ich es vor, dieses Land künftig zu meiden. Aber du bist so schön auf meine falsche Fährte hereingefallen, dass es fast schon einen Sonderpreis wert wäre. Sollte sich in den nächsten drei Wochen nach Erscheinen dieses Heftes niemand mit der richtigen Antwort melden (wovon ich ausgehe), bekommst du eben das verschlossene Päckchen mit unbekanntem Inhalt und kannst mir verraten, was sich darin befand. Ich hab echt nicht die geringste Ahnung.

Urlaubsrätsel zum Letzten

> „Zum Beweis im Anhang ein Foto"

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich weiß, wo Sie sich im Urlaub aufgehalten haben. In Frankreich! Zum Beweis im Anhang ein Foto von Ihnen, wie Sie vor der Silhouette des Eiffelturms bequem auf einer Parkbank hocken und eine rothaarige Frau kennenlernen.

Mit freundlichen Grüßen:
Nicolas van der Paard

Ganz abgesehen davon, dass Sie vollkommen falsch liegen – wem wollen Sie eigentlich weismachen, dass Sie just in diesem Augenblick zugegen waren? Bei dem Foto han-

WER BIN ICH?

Vormonat: Unseren Praktikanten haben viele richtig geraten und per Los geht der Preis an Jürgen Schatz.

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Wenn Sie die Funktion der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Das erste Foto eines Lesers, der meine Seiten auf Keramik liest. Das Bild von Wolfgang dürfte kaum zu toppen sein.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

delt es sich um eine plumpe Fälschung, die so aussieht, als hätten meine Karikatur und ein Bild des Eifelturmes dazu gedient, im Vorschulkindergarten von Kleinwangerode den Kleinen die Möglichkeiten digitaler Bildbearbeitung nahezubringen. Und man lernt rothaarige Frauen kennen, wenn man sich in der Nähe des Eiffelturms auf eine Parkbank hockt? Wo muss ich mich hinhocken, wenn ich eine Blondine kennenlernen will?

Quiz

„Ich denke, dass der Typ auf dem Bild ein Praktikant ist."

Hallo Rossi,

ich denke, dass der Typ auf dem Bild ein Praktikant ist, der zu viel ***Dead Space 2*** *gespielt hat und zu Panikattacken neigt.*

Grüße, Lukas

Du und ein paar Dutzend andere Leser haben im Foto des Kollegen ganz richtig unseren Praktikanten erkannt. Offensichtlich gibt es bei Praktikanten ein ganz typisches, physisches Erkennungsmerkmal. Ich werde noch herausfinden, was es genau ist. Allerdings neigen alle unsere Praktikanten mehr oder weniger zu Panikattacken, wenn ich mich nähere, auch die, die nicht **Dead Space 2** gespielt haben.

Stelle

„Deswegen meine Anfrage bei Ihnen ..."

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich bin seit einem Jahr arbeitssuchend. Nun wollte ich bei Ihnen anfragen, ob Sie Stellen zu vergeben haben. Ich spiele sehr gerne ***WoW****. Auch andere MMO-Spiele. Ich wollte mein Hobby zum Beruf machen. Deswegen meine Anfrage bei Ihnen. Wäre es möglich, dass Sie mir eine freie Stelle zuschicken würden?*

Mit freundlichem Gruß: Simon

Wenn Sie sich als Praktikant oder Volontär bewerben möchten, können Sie uns gerne die üblichen Bewerbungsunterlagen zukommen lassen, was natürlich auch als Anhang an eine E-Mail möglich ist. Allerdings muss ich Ihnen leider mitteilen, dass auf meinem Schreibtisch inzwischen keinerlei freie Stellen mehr zu finden sind. Ganz hinten, am Ende des Ganges (nein, nicht dem indischen Strom), gleich neben dem Fotokopierer wäre zwar noch eine freie Stelle, aber die benutzen wir immer gerne um Kartons zwischenzulagern, und würden sie deswegen ungern verschicken, zumal dies auch mit nicht unerheblichen Kosten und baulichen Veränderungen verbunden wäre. Auf den Häuptern von Kollegen, die ich hier nicht namentlich nennen mag, befinden sich ebenfalls freie Stellen. Hier wäre das Verschicken zwar denkbar, aber aus unserer Sicht nicht wünschenswert. Die freien Stellen im Heft sind hingegen so klein, dass ich mich weigere, sie mühsam auszuschneiden.

Schwarzseher

„Warum eigentlich?"

Hallo Rainer,

wenn ich mir die Filme von Rossis Welt so ansehe, komme ich leider zu dem Schluss, dass du auf Kleidung wenig Wert legst, da du immer mit einer Weste und in Schwarz durch die Gegend stapfst. Warum eigentlich? Willst du nicht ab und zu etwas anderes anziehen oder mal etwas Farbiges tragen? Würde dir bestimmt gut stehen. Nur Mut! Auch Männer können sich modisch kleiden!

Zum x-ten Mal: Ich trage schwarze Klamotten, weil sie schlank machen, und man so nicht sieht, dass ich ein ganz klein wenig zu etwas Übergewicht tendieren könnte. Westen trage ich nicht aus modischen Überlegungen heraus, sondern aus rein praktischen. In den unzähligen Taschen kann ich den Krimskrams verstauen, den ich tagsüber brauche, und muss mich somit nicht mit einer Herrenhandtasche lächerlich machen. Männer können sich modisch kleiden? Seit wann?

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(A) Amazon

Amazon ist ein US-amerikanisches Social-Commerce-Versandhaus, das 1994 gegründet wurde und inzwischen international agiert. Mit fast 17 Millionen Kunden hat sich Amazon an die Spitze der deutschen Webseiten mit den meisten Online-Käufern gesetzt. Ursprünglich wurden lediglich Bücher verkauft. Inzwischen umfasst das Angebot alles bis auf Drogen, Waffen, WikiLeaks und lebende Tiere, wobei ich mir beim Punkt Waffen nicht so ganz sicher bin.
Beim Verfasser dieser Zeilen löste die Bestellung bei Amazon den Besuch von Kaufhäusern und Elektronikmärkten zu 100 Prozent ab, was den Vorteil hat, keine Strafzettel mehr wegen Falschparkens zu bekommen. Das gesparte Geld wandert allerdings zusätzlich zu Amazon. Soziale Kontakte ergeben sich dennoch nach wie vor. Alle Paketboten nennen mich inzwischen beim Vornamen.

Bildquelle: amazon.de

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Armageddon Hub

USB-Schnittstellen hat man immer zu wenig oder am falschen Platz. Der Hub wurde erfunden, um genau dieses Problem zu lösen. Hubs gibt es in allen Formen, Größen und Materialien, wobei nahezu alle eher langweilig aussehen. Der Armageddon Hub ist da von ganz anderem Kaliber. Mit seinem Metallgehäuse sieht er mächtig wichtig aus und verfügt über einen abgedeckten Selbstzerstörungsknopf, den man mit einem Schlüssel und zwei Schaltern freischalten kann. Wer den roten Knopf betätigt, braucht dennoch nicht in Deckung zu springen – die „Selbstzerstörung" findet nur akustisch statt. Der echte Nutzen beschränkt sich auf die Bereitstellung von vier weiteren USB-Ports – den martialischen Eindruck gibt es kostenlos dazu.

http://www.getdigital.de

Bilderquelle: getdigital.de

Im nächsten Heft

Reportage

E3 2011

Die weltgrößte Spielemesse öffnet vom 7. bis 9. Juni im kalifornischen Los Angeles wieder ihre Pforten. Wir sind für Sie vor Ort und berichten ausführlich vom wichtigsten Spiele-Event des Jahres.

Test

Duke Nukem Forever | Mit Old-School-Ballerei und fragwürdigem Humor auf den Shooter-Thron?

Test

FEAR 3 | Der Shooter zum Gruseln: Machen Sie Jagd auf die fiese Horrorgöre Alma!

Test

Hunted: Die Schmiede der Finsternis | Fantasy-Action-RPG mit Fokus auf Koop-Gameplay

Vorschau

Battlefield 3 | Neue Singleplayer- und erste Multiplayer-Eindrücke zur Shooter-Hoffnung von Dice.

PC Games 07/11 erscheint am 29. Juni!

Vorab-Infos ab 25. Juni auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM

PC Games Hardware
Solid State Discs: Know-how, Caching, Kaufberatung.
Weitere Themen: Neue Gold- und Platin-Netzteile, aktuelle Mini-PCs.

SFT – Spiele, Filme, Technik
Großes Special zum Thema Tablet-Computer. Außerdem: Neue TVs, Smartphones, Apps, DVDs, Blu-rays, Kinofilme und Spiele im Test.

PC Games – Wissen, was gespielt wird

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marc Brehme, Uwe Hönig, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Marc Sauter, Patrick Schmid, Christoph Schuster, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Trainees Sven Lüdecke, Jan Suberg, Tobias Weituschat
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Monika Jäger, Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650
Fax. +49 40 51306-960
Email: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 35,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 43,90 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 47,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.